Goal Rush

Get together, Win a victory







Let's make professional soccer club





SEGA



ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ 小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。

注意

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10〜20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。

●ごくまれに、強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。

●このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を被る恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

使用上のご注意

●ディスクの両面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。

●ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。

●使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

●汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジン等は使わないでください。

●このディスクを一般のCDプレイヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。

●ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。

※このソフトは「タイトル名」「どのくらいそのゲームで遊んだか」「どんなふうにそのゲームを遊んだか」等の<プレイ履歴(プレイ情報)>を「本体メモリ」に記録します。この情報は、さまざまなゲームでお客様のそれまでの遊び方・進み方によってゲームの展開を変化させるために使われる予定のものです。

※弊社の商品は、常に調査・研究・改良の努力を行っておりますので、お買い求めのソフトと印刷物の内容が一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

このたびはドリームキャスト専用ソフト『サカつく特大号　Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。 ゲームを始める前にこの取扱説明書を必ずお読みください。

Contents

Let's make professional soccer club!

04p さあ、サッカークラブをつくろう！
07p 基本操作方法
08p ゲームモードの選択
10p GAME START
15p ●年初イベント
20p ●月初&月末イベント
23p ●オフィス
37p ●ホームタウン
51p ●試合
54p ●その他の設定について。
57p VS MODE
62p NETWORK
69p 【どこでもサカつく】（VM専用ゲーム）
71p エディット
77p 秘書紹介

You're in control make it happen





このゲームはバックアップ対応です。バックアップに必要な使用容量などについては、P.5 [セーブファイルについて] をお読みください。また、各ファイルのセーブについての説明は下記のページを参照してください。
なお、自動セーブはありませんので、ゲームの終了時には、必ず[オフィス／ホームタウン]の[終了・設定]でセーブを行ってください。

●対戦用クラブのセーブ　→ P.34
●1Pモードのファイルセーブ　→ P.34
●ドリームクラブファイルセーブ　→ P.60
●応援歌エディットのセーブ　→ P.74

さあ、サッカークラブをつくろう！

サカつくを始めるにあたって



20世紀の最後に皆さんにお送りする「サカつく特大号」をご購入いただきまして、誠にありがとうございます。
今までの経験を生かせる方も、また初めて取り組まれる方も、ぜひこれからの説明を良くお読みになられて、日本最強の、そして世界の頂点に立つ「プロサッカークラブ」を目指し、一緒に頑張って参りましょう。

本作では、あなたの業務の遂行を秘書がサポート致します。
私以外にも優秀な秘書が揃っています。どうぞお好みに応じてお決めください。

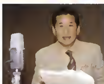
ゲームの概要

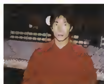
これからあなたはサッカークラブの代表兼監督となってクラブの運営を行います。
役割として、「練習の指示・選手の育成・試合での戦術・指示」などを行う監督と、「資金運営・施設の整備増強・選手の補強」などを行う経営者の2つをうまくこなしていかなくてはなりません。
この2つの役割をうまくこなしながら、強いサッカークラブを作り上げることが目標です。
今作品の大きな変更点は、「サテライト」が設置できる点です。これにより、クラブで保有できる最大の人数が前作では16人でしたが、22人に増えています。人数が増えたことで、戦略に幅を持たせることが可能になっていますが、同時にあなたの手腕にかかる比重がより大きくなったとも言えます。

ご存じだとは思いますが、資金不足になってしまったり、公式戦に出場できる選手が規定数を満たせずに試合が不成立、またはJリーグでの成績が悪く、クラブの代表失格とみなされた場合は、ゲームオーバーとなってしまいます。そのようなことにならないよう、十分にご注意ください。

解説・実況

試合の解説は、木村 和司さんと水沼 貴史さん。実況は、八塚 浩さんが担当されます。皆さん、TV等の各メディアでご活躍されていますから、よくご存じですよね。


木村 和司氏


水沼 貴史氏


八塚 浩氏

セーブファイルについて

詳しくは[終了・設定]（→P.34）をご覧ください

このゲームには7種類のセーブファイルがあります。下記がファイルの種類と各ファイルの必要ブロック数、ファイル名です。
1Pモードでセーブするときのご注意は、P.36をご覧ください。

■1Pモード用ファイル（132ブロック）
SAKATOKU.G00

■「どこでもサカつく」ファイル（40ブロック）
SAKATOKU._VM

■応援歌エディットファイル（4ブロック）
SAKATOKU.A00

■ドリームクラブファイル（13ブロック）
SAKATOKU.D00

■レジェンドクラブファイル（13ブロック）
SAKATOKU.L00

■対戦クラブファイル（13ブロック）
SAKATOKU.C00

■TOURNAMENT LIVEファイル（23ブロック）
SAKATOKU.（数字＋英数字2文字）



☆「どこでもサカつく」ファイルはVM実行ファイルです。
1つのビジュアルメモリにセーブできるVM実行ファイルは1つだけです。すでにVM実行ファイルが存在している場合、セーブすると以前のファイルは上書きされてしまいますので、ご注意ください。

前作「Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！」とのファイルの互換性について

前作のファイルとの互換性はありませんので、使用できません。ただし、応援歌エディットファイルのみ前作と互換性があり、前作のデータをそのまま使用することができます。

サカつくに登場する日本代表選手

このゲームに登場する日本代表チームは、2000年ハッサン2世国王杯（6月4日対フランス代表戦、6月6日対ジャマイカ代表戦）、キリンビバレッジサッカー2000（6月11日対スロバキア代表戦）の出場時間の多い順に16名選出したものです。
※スターティングイレブンは6月4日対フランス代表戦のものです。
また、U-23日本代表チームは、シドニーオリンピック2000アジア地区最終予選（1999年11月13日対タイ代表戦）、キリンワールドサッカーキリンチャレンジ2000（2000年3月29日対ニュージーランド代表戦）の出場時間の多い順に16名選出したものです。
※スターティングイレブンは、3月29日対ニュージーランド代表戦のもです。

日本代表チーム

GK	楢崎　正剛	18
DF	大岩　剛	2
DF	松田　直樹	3
DF	森岡　隆三	4
MF	中田　英寿	7
MF	伊東　輝悦	8
MF	名波　浩	10
MF	稲本　潤一	21
MF	中村　俊輔	23
FW	森島　寛晃	12
FW	西澤　明訓	19
GK	川口　能活	1
DF	中田　浩二	16
MF	三浦　淳宏	17
MF	奥　大介	15
FW	城　彰二	25

U-23日本代表チーム

GK	曽ヶ端　準	1
DF	松田　直樹	3
DF	中澤　佑二	5
DF	中田　浩二	16
MF	明神　智和	7
MF	中村　俊輔	10
MF	稲本　潤一	6
MF	本山　雅志	8
DF	市川　大祐	22
FW	平瀬　智行	17
FW	高原　直泰	19
GK	南　雄太	18
DF	宮本　恒靖	23
DF	戸田　和幸	4
FW	小島　宏美	11
FW	北嶋　秀朗	9

日本代表オフィシャルマスコット



カラッペ　兄
カララ　弟

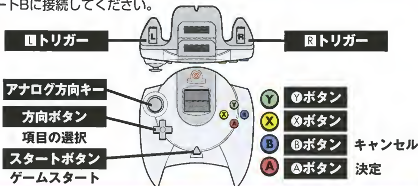
©1998 JFA / S.MATSUSHITA

ドリームキャスト・コントローラ

1人でプレイするときは、コントローラをコントロールポートAに接続してください。また、対戦モードの「VS MODE」を2人以上でプレイするときは、1PはコントロールポートAに、2PはコントロールポートBに接続してください。



☆本体の電源を入れるときに、アナログ方向キーおよびⓁ／Ⓡトリガーを動かさないでください。キーやトリガーを動かすとポジションの調整が正しく行われず、誤動作の原因となります。



使用ボタン	オフィス／ホームタウンでの操作	練習画面／試合画面での操作
方向ボタン	選択（カーソルの移動）	選択（カーソルの移動）
Ⓐボタン	決定／次の画面へ進む	決定／画面スキップ
Ⓑボタン	キャンセル／前の画面に戻る	キャンセル／前の画面に戻る
スタートボタン	ヘルプ機能「つくろう博士」の呼び出し	試合オプションの表示（試合画面のみ）
Ⓛトリガー	オフィス／ホームタウン間の移動	チーム総合力を見る／カメラ視点の変更
Ⓡトリガー	オフィス／ホームタウン間の移動	各選手の能力を見る／カメラ視点の変更
Ⓧボタン	（ホームタウン）施設の状況を表示／（練習場）選手アイコンの説明	
	Ⓐ/Ⓑ/Ⓧ/Ⓨボタンを押しながらスタートボタンを押すと、タイトル画面に戻ります。	

ゲームモードの選択

タイトル画面



タイトル画面でスタートボタンを押すと、モード選択画面が表示されます。
デモが始まった場合、スタートボタンを押すとタイトル画面に戻ることができます。

モード選択画面



[GAME START／VS MODE／NETWORK／OPTION]の4つから、モードを選んでください。
⬆⬇⬅➡で選択、Ⓐボタンで決定です。

GAME START ▼1Pモード

プレイヤーが自分で作成したサッカークラブの代表兼監督となって、クラブ運営を行っていく1P専用のモードです。(→P.10)

VS MODE ▼対戦モード

プレイヤーが作成した対戦クラブファイルを使用して対戦が行えます。プレイヤーは最大32人まで参加できます。(→P.57)

NETWORK ▼通信対戦モード

ネットワークを使用した大会登録や、ネット上で開催された大会のLIVEファイルの再生などを行うモードです。(→P.62)

OPTION ▼OPTIONモード

ゲーム内の音声・BGM、ニュースの表示オプション等を変更できます。(→P.9)

オプション

項目を選択して❹ボタンで設定を変更します。[EXIT]か❸ボタンで終了します。ゲーム開始後にオプション設定を変更する場合は、1Pモード中に表示される[終了・設定]内の[OPTION]で設定変更を行った後、[セーブして終了]でセーブを行ってください。



Game

試合中の表示等に関する設定変更ができます。同様に試合中にスタートボタンを押すことでも設定変更が行えます。[ON]が表示・実況ありです。

- **選手名** ………………試合中に選手の名前を表示するかどうかを設定します。
- **実況音声** ……………試合中の実況を行うかどうかを設定します。
- **実況メッセージ** ……試合中の実況のメッセージ表示を行うかどうかを設定します。
- **視点** ……………………試合画面のカメラ視点を設定します。[遠景／中景／近景]があり、近景ほど選手がアップで表示されます。

System

ゲームの基本的なシステムに関する設定変更ができます。

- **スクリーンセーバー** ……一切操作を行わずにおいた場合、モニタ画面を保護するためのスクリーンセーバーが起動しますが、その起動までの放置時間を設定します。[1分／3分／5分]の3種類から選択できます。
- **AUDIO** …………………サウンド出力の[STEREO／MONO]の切り替えを行います。

SoundTest

ゲーム中に使用されるBGM・SEを聞くことができます。

- **BGM** ……BGMを聞くことができます。⬅➡で選択、❹ボタンで再生します。
- **SE** ………SE（効果音）を聞くことができます。⬅➡で選択、❹ボタンで再生します。

News

試合画面後に表示されるニュースの表示に関する設定を変更できます。[ON]にすると表示され、全部[OFF]にするとニュースをすべて飛ばします。

●大会結果：現在の大会結果の表示。／●試合結果：試合詳細の表示。／●順位変動：現在行われている大会順位変動の表示。／●ゴールランキング：ゴールランキングの表示。／●評価ランキング：Jリーグの評価点ランキングの表示。／●インデックス：月に一度特集されるレポートの表示。

NEW GAME／CONTINUEの選択



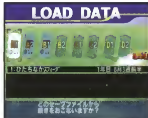
モード選択画面で[GAME START]を選んでゲームを始めると、[NEW GAME／CONTINUE]の2つが表示されます。
項目を選択し、Ⓐボタンで決定します。

NEW GAME

新規に1Pモードを始めます。ネームエントリーから順にクラブを設定してください。(→P.11)
[NEW GAME]で自分のクラブを作成し、そのファイルから、[VS MODE]や[NETWORK]で使用する対戦用のクラブファイルや選手ファイルを作成することができます。

CONTINUE

セーブファイルの続きからプレイします。
⬅➡でメモリーカードを選択すると、そのメモリーカードに保存されているファイルが表示されますので、Ⓐボタンで決定してください。

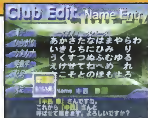


なお、A～Dのどのコントロールポートにセットしたメモリーカードでもファイルのセーブ・ロードを行うことができます。

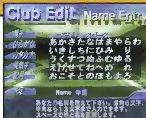


[はい／いいえ]の選択

いろいろなコマンドを選択すると、本当にそのコマンドを実行していいか確認してきますので、⬆⬇で選択しⒶボタンを押してください。

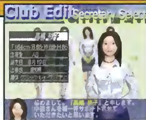


ネームエントリー



プレイヤー（あなた）の名前を入力します。
[漢字／ひらがな／カタカナ／英数字／記号]を選択してⒶボタンまたは⬅➡を押します。選択した項目の文字ウィンドウから文字を選択しⒶボタンを押してください。全角6文字・半角13文字まで入力できます（半角は[カタカナ／英数字]のみ）。
1文字削除するときは[一文字削除]を選択またはⓍボタンを、スペースを空けるときは[スペース]を選択またはⓎボタンを押します（なお、スペースは一文字しか空けられません）。
別の項目を選択するときは⬅➡またはⒷボタンを押します。
[漢字]を入力するときは、文字ウィンドウから漢字の読み仮名の頭文字を選択してⒶボタン、入力する文字を選択してⒶボタンで決定です。Ⓑボタンで[読み仮名]の選択に戻ります。
入力を終えたら[決定]にカーソルを合わせⒶボタンを押してください。その名前でよければ[はい]で入力終了になります。
名前を入力しないまま[決定]すると、あらかじめこのゲームに登録されている名前が表示されます。キャンセルすると、名前の入力に戻ります。

秘書選択



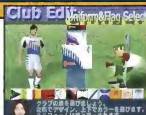
ゲーム中にあなたの仕事を補佐する秘書を採用します。🄻／🅁トリガーで秘書を回転させることができます。
秘書は4人の中から選択します。各秘書に能力的な差はありません。
選択してⒶボタンで決定してください。

クラブ名&マスコットの選択



自分のクラブのクラブ名とマスコットを選択します。
⬆⬇でクラブ名を選択、⬅➡でマスコットを選択し、Ⓐボタンで決定します（L／Rトリガーでマスコットの回転ができます）。
選択するマスコットによって選択できるクラブ名が異なりますので、よく検討して決定しましょう。

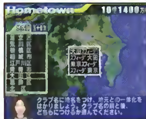
ユニフォーム&旗の選択



クラブの旗を選択します。
ユニフォームのデザイン・色は旗と統一されます。⬅➡で旗のデザインを選択、⬆⬇で色を選択し、Ⓐボタンで決定します（L／Rトリガーで選手の回転ができます）。決定後は変更できません。

ホームタウンの選択





本拠地となるホームタウンとクラブの正式名称を選択します。

ホームタウン

全国からホームタウンを選択します。
[地方別／五十音別]を選択します。[地方別]では、[地域]→[都道府県]→[市／区／郡／町(／村／島)]、[五十音順]では、[〜行]→[最初の文字]→[市／区／郡／町(／村／島)]の順にⒶボタンで決定してください。
その後、Ⓐボタンで地域の写真、データの順に表示されますので、良ければ[はい]を選択してください。本拠地によって設営費が異なり、人口や交通、サッカー人気の度合いが観客数などに影響を与えます。なお、選択時に資金から設営費が引かれます。

クラブの正式名称

クラブの正式名称を選択してⒶボタンで決定します。

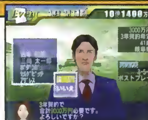
初期選手一覧

自分のクラブに所属する初期選手の確認が行えます。
ゲーム開始時には、この16人の選手が固定メンバーとなります。
各選手を選択してⒶボタンを押すと選手のあいさつを聞くことができます。選手データの確認を終了するときはⒷボタンを押してください。



監督選択

クラブの選手たちの指揮をとる監督を選出します。
契約するには年俸×契約年数だけの資金が必要です
(→P.17、P.27)。
監督候補の[契約金／希望契約年数／年齢／出身／システム／得意戦術]が表示されます。秘書のコメントから推測できる範囲で、目指したいスタイルを見据えて選択してください。



スカウト選択

国内外の優秀な選手を見つけてくれるスカウトを選出します。
契約するには年俸×契約年数だけの資金が必要です（→P.18、P.27）。
スカウト候補の[契約金／希望契約年数／年齢／出身／地域別選手のリストアップの得意度]が表示されます。
秘書のコメントから推測できる範囲でスカウトの手腕を確認し、選択してください。



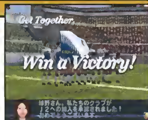
S→A→B→Cの順に得意度が表示されます。
(最高はS)

選手の背番号の設定



現在クラブに所属している選手全員の[背番号]を設定します。
背番号は1～29までの間で設定できます。また、Jリーグは固定背番号制のため、設定した背番号は退団時まで変更できません。
選手、背番号の順に選択しそれぞれⒶボタンで決定してください。
一度設定した背番号は、他の選手には使用できません。
Ⓑボタンを押すと設定を終了します。このとき、未設定の選手がいる場合は自動的に背番号が設定されます。

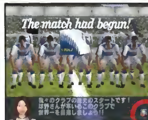
クラブ、始動。J2への加入、そして…



すべての設定が終了するとクラブの正式な発足となり、J2の加入が認められます。
そして、1月からJリーグのクラブ運営が開始されます。



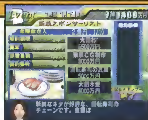
メッセージを進める・次の画面が表示されるとき…



メッセージが表示されているときに、メッセージウィンドウの右下に右画面のマークが表示されるときがあります。
この表示は、次のメッセージがあるときや次の画面があるときに表示されるものです。Ⓐボタンを押して進めてください。

[年初イベント]とは年明けの第1週に行われるイベントです。

スポンサー契約



クラブを資金面でバックアップしてくれるスポンサーと新規契約や契約更改を行います。
10社以内であれば何社とでも同時に契約できますが、条件付きの契約を出してくるスポンサーもあり、提示される条件が達成できるかどうかを慎重に検討する必要があります。

スポンサーと契約を行う

初めに現在のスポンサー（初期はホームタウンになった地域の市民団体のみ）が表示されます。以後、[新規スポンサー／現在スポンサー]を選択して⊗ボタンまたは⇦⇨で、[新規スポンサーリスト]と[現在スポンサーリスト]を切り替えることができます。
[終了]を選択すると、スポンサーとの契約を終了します。

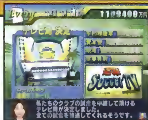
新規スポンサーリスト

新しいスポンサーと契約を行います。スポンサーを選択して⊗ボタンを押すと[契約条件／違反時（契約違反の条件）]が提示されますので、良ければ[はい]を選んでください。

現在スポンサーリスト

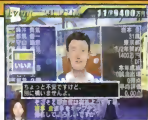
契約しているスポンサーと市民団体の情報を確認できます。スポンサー等を選択して⊗ボタンを押すと[契約条件／違反時]を表示します。

テレビ局の確認



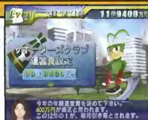
自分のクラブの試合を中継するテレビ局を確認します。
最初は地元のローカル放送局から始まり、クラブの人気や視聴率によって[年初イベント]時にテレビ局が変更になる場合もあります。
放送地域が広くなればなるほど、人気やサポーター数への影響が大きくなります。

キャプテンの選出



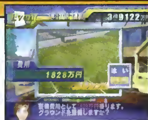
クラブの選手たちのまとめ役となるキャプテンを選出します。
選手を選ぶとコメントが表示されますので、キャプテンを務める自信のあるかどうか見定めて選出してください。選出した選手でよければ[はい]を選びます。
キャプテンになった選手には選手名の横に星印が表示されます。キャプテンは毎年設定し直すことが可能です。
なお、キャプテンになった選手が移籍・退団および留学を行った場合は、残りの選手の中から新たにキャプテンを選出することになります。

サポーターズクラブ運営費用設定



クラブを支えてくれるサポーターズクラブの年間運営費を決定します。
設定した年間費用の12分の1が、1月～12月までクラブ資金から差し引かれます。この運営費用次第でサポーターの応援に影響が出て、サポーターの増減に結びつくのでよく考えて費用を設定しましょう。
矢印が表示されたら⬅➡と⬆⬇でサポーターズクラブ費用を設定してⒶボタンで決定します。

施設の改装



グラウンドやクラブハウスなどの施設の改装を勧められるときがあります。現在の資金と環境設備を考慮して選択しましょう。
なお、普段は[オフィス]の[施設]でいつでも改装を行うことができます（→P.28）。

一年の運営報告



運営報告は、Jリーグ加入2年目から行われるようになります。各項目を選択して🅐ボタンを押すとその内容を見ることができます。

- **●大会の記録：**Jリーグの総合結果です。
- **●観客動員数：**すべてのホームゲームの観客数です。
- **●クラブ人気：**クラブ人気の変遷とTV局のレベル、平均視聴率です。
- **●収支報告：**収入／支出の一覧です。
- **●代表成績：**代表戦の結果です。代表戦が行われたときのみ表示されます。
- **●本拠地データ：**本拠地のデータです。年間を通じての増減が確認できます。
- **●EXIT：**次のイベントに進みます。

監督の契約



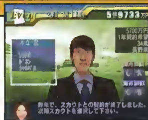
監督との契約期限が切れると、更新するか、または別の監督と契約を行うかを選択できます。監督にはそれぞれプレイスタイルがあり、選手たちとプレイスタイルが合わないと本来のクラブの力を発揮できなくなりますので良く検討しましょう。
選択の仕方は[監督選択]（→P.13）と同様です。
なお、監督は60歳になると引退になります。



救済監督について

監督と契約する際に資金が足りない場合は、救済監督が登場してボランティアで監督を行ってくれます。救済監督に契約金は必要ありませんが、監督としての腕はそれほど優れていないので、新しい監督と契約するために資金を貯めるようにしましょう。

スカウトの契約



監督と同様にスカウトとも契約を行います。
スカウトとは契約を行わなくてもゲームは進行できますが、新人選手の獲得を含め、すべてのスカウト活動を行うことができません。
スカウトは自身の国籍に所属する選手と強いパイプを持っているため、特定の国の選手を獲得したいときは、その国のスカウトと契約すると良いでしょう。
選択の仕方は[スカウト選択](→P.13)と同様です。

選手との契約交渉



選手との契約期限が切れると契約交渉を行います。
[秘書に任せる／契約更改をする]のいずれかを選択してⒶボタンで決定します。

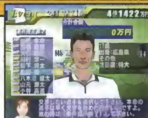
秘書に任せる

秘書が契約を行います。すべての選手と円満に契約更改を行ってくれますが、契約金が少々高めになってしまいます。

契約更改をする

契約期限が切れた選手を選択すると、選手の希望契約年数と契約年数設定ウィンドウが表示されますので、⬅➡と⬆⬇で設定してⒶボタンで決定します。
こちらが設定した年俸の金額に不満のある選手は再度の交渉を求めてきますので、秘書のコメントを参考に交渉を進めてください。
3回交渉を行って決裂してしまった場合は、その選手はクラブから出ていってしまいます。
なお、選手を選択しているときにⒷボタンを押すと、途中から秘書に契約更改を任せることが可能です。

新人獲得

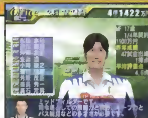


スカウトと契約をしている場合、1月は新人獲得月間となります。1月を8ターンに分割し、リストアップされた新人候補一覧とともに、全Jリーグクラブ、海外のクラブ、アマチュアリーグや企業と新人選手獲得合戦を繰り広げることになります。
新人選手は進路の希望を持っていることもありますので、多額の年俸を提示しても応じてくれない場合があります。また、逆に自分のクラブを希望している選手なら、多少条件が厳しくても入団してくれることもあります。注目度の高い選手は、他のスカウトも目を付けており、高い競争率となることが予想されます。交渉を避けるようにするか、金額を上積みし強気に獲得を狙うか戦略を立てて獲得してください。

選手と契約交渉を行う

まず、リストアップされた選手の中から選択した選手に対して、契約年数と年俸を提示します。提示方法は[選手との契約交渉]と同様の操作で選択します。すべての獲得を希望する選手にオファーを出したら、ターンを進めることによって獲得の成否が表示されます。

ポジション変更

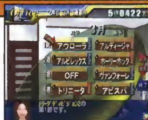


年初にはコーチの指導の下、選手のポジションを変更することができます。
選手リスト時にコーチが変更できるポジションを案内してくれますので、その中から変更したいポジションを選択してください。

●月初&月末イベント

月初イベント　月初イベントは毎月の第1週に必ず発生するイベントです。

スケジュールの確認・決定

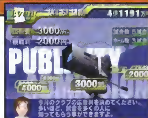


1ヶ月間のスケジュールを、一週間の[前半／後半]ごとに確認できます。各週の前半／後半を選択してⒶボタンを押すと、スケジュールを詳しく確認することができます。Ⓛ／Ⓡトリガー、または[前月／翌月]を選択することで、前月と翌月のスケジュールも確認できます。[終了]を選択すると終了します。

スケジュールを決定する

J1は2月と11月に、J2は2月にプレシーズンマッチや大会への出場などのスケジュールの決定を行います。また、リーグ戦などの一定の条件を満たすと、特別な大会に出場できるようにもなります。
スケジュールを決定する週の[前半／後半]を選択してⒶボタンを押します。次に、画面左のメニューから大会などを選択してⒶボタンで決定します。
プレシーズンマッチは対戦チームを選択してⒶボタンを決定します。海外キャンプは国を選択してⒶボタンを押すと、キャンプに参加するクラブと参加費用が提示されます。
定期的な大会は自動的にスケジュールに組み込まれます。

広告費&観戦料決定



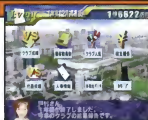
ホームで行われる試合の観戦料とその月の宣伝広告費を決定します。宣伝広告費が多いと観客数は増えますが、試合の観戦料が高いと観客数は減ってしまいます。クラブの状況や人気を考慮して設定しましょう。なお、試合がない月でもクラブの宣伝活動のために宣伝広告費を入力します。金額を⬅➡で設定してⒶボタンで決定します。

月末イベント　月末イベントは毎月の月末に必ず発生するイベントです。

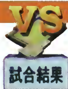
維持費とクラブ運営費の差し引き

1ヶ月間のスケジュールがすべて終了すると、まず[維持費]と[クラブの運営費]、[サポーターズクラブの運営費]が差し引かれます。
その後、クラブ運営報告へと進みます。

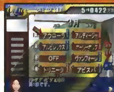
今月のクラブ運営報告



クラブのさまざまな収支における運営状況を、月単位で確認できます。項目を選択してⒶボタンを押してください。前の画面に戻るにはⒷボタンです。

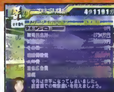


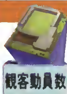
今月の各試合の勝敗を確認できます。
⬆⬇で観客動員数表のスクロール、Ⓑボタンで終了します。



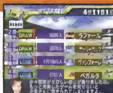


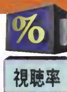
収入と支出の内訳を確認できます。各項目にカーソルを合わせてⒶボタンを押すとさらに詳しい内容を確認できます。



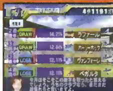


今月の各試合の観客動員数を確認できます。
⬆⬇で観客動員数表のスクロール、Ⓑボタンで終了します。





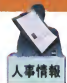
今月の各試合の視聴率を確認できます。⬆⬇で視聴率表のスクロール、Ⓑボタンで終了します。



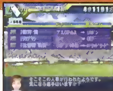


サポーターズクラブの[先月の会員数／今月の増減／合計（現在会員総数）]を確認できます。





今月行われた世界中の人事活動を一覧で確認できます。





[クラブの運営報告]を終了します。



オフィスは人事や施設、データ室などのコマンドを実行するなど、ゲーム中の運営面を担当する場所です。オフィスの行動メニューは、⬆⬇で選択してⒶボタンで実行していきます。

オフィス画面の見方



現在の年数・月・週（前半／後半）

オフィスの行動メニュー

プレイヤーのクラブの所持している資金

自分のクラブの試合を中継するテレビ局

日程進行

そのターンの行動をすべて終了させます。
一度日程を進行させせると、そのターンのスケジュールに試合が組み込まれていると[試合モード]に進みますが、試合が組まれていない場合はそのまま次のターンへと進みます。

ホームタウン

オフィスからホームタウンへ移動します。
🅛／🅡トリガーでも移動できます（ホームタウンについてはP.37を参照してください）。



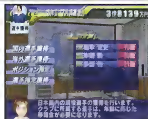


Let's make professional soccer club!

選手獲得

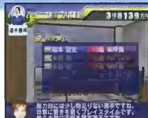
選手・監督・スカウトの契約関係のコマンドを実行します。

選手獲得



国内や外国籍の選手のスカウトを行います（スカウトと契約していないと実行できません）。
[国内選手獲得]と[海外選手獲得]では、スカウト候補選手のリストが第1週目前半と第3週目前半に更新されます。

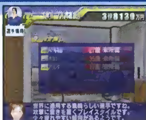
国内選手獲得



Jリーガーや他の日本人の選手をスカウトできます。
リストは第1週目前半と第3週目前半に更新されます。リストアップされる選手の人数とレベルは、スカウトの能力に左右されます。
希望する選手を選択してⒶボタンを押すと契約交渉になります。
契約年数と希望金額を⬅➡と⬆⬇で選択してⒶボタンを押します。

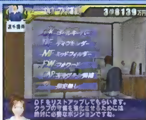
こちらが提示した年俸の金額に不満のある選手は再度の交渉を求めてきます。3回交渉を行って決裂してしまった場合は、その選手との契約は当分の間行えなくなってしまいます。また、ギリギリの契約金で契約すると選手側に不満が残るかもしれません。

外国籍選手獲得



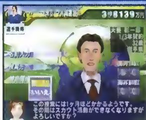
外国で活躍する選手をスカウトできます。
リストの更新は国内選手と同様です。リストアップされる選手はスカウトの能力・国籍によって左右されます。契約交渉は国内選手の場合と同様です。

ポジション指定



スカウトに求める選手のタイプを選択します。
[GK／DF／MF／FW／キャプテン候補／指定なし]の6種類の中から選択することができます。何も設定しなければ[指定なし]が選択されます。

選手指定獲得



現在のスカウトに、名前と捜索先を元に選手を探してもらいます。

名前入力

[ネームエントリー]と同様の操作で探し出す選手の名前を入力します（→P.11）。

捜索先

捜索する地域、国名を選択・決定します。

捜索開始

名前と捜索先の入力後に選択すると捜索が開始されます。ただしこの間スカウトが不在になり、一切の選手獲得が行えません。捜索期間はスカウトの能力と出身、捜索先によって変化します。

※[選手指定獲得]では、以下の点にご注意ください。
・日本人選手は名字のみで問題無い場合もあるが、基本的にフルネームを入れないといけない。
・外国人選手は半角カナで入力しないといけない。
・正しく名前を入力しても、クラブの質やスカウトの能力によっては捜索を失敗する可能性が高い。

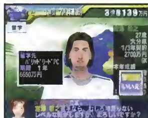
移籍



現在在籍している選手を移籍させます。選手を移籍させると、契約金に応じた移籍金が入ります。
エディット選手（→P.71）を移籍させることも可能です。この場合、次の年初時の新人獲得の際に再びエディットし直すことができます。
在籍選手が8人以下のときは実行できません。

留学





選手を海外に留学させることができます。留学により選手の大きな成長が期待できます。
留学させる選手を選択して◎ボタンで決定します。次に[留学国／留学FC／留学期間]のそれぞれの項目を選択して◎ボタンを押します。
★留学中の選手は、選手の一覧表に[留学中]アイコンがつきます。



ただし、留学できる選手には条件があります。
●30歳以上の選手は留学できません。
●選手は一度しか留学できません。（留学に失敗した場合はまた留学できます）
●同時に4人以上の選手を留学させることはできません。
●契約期間を超える期間の留学はできません。
●怪我をしている選手は留学できません。

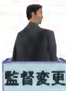
留学期間は[半年／1年／2年]の3種類の期間があり、留学先と留学期間によって選手の成長の結果が違ってきます。また、留学に必要な費用も留学先と期間の長さによって異なります。
留学は、大きな成長を期待できる手段ですが、その反面、選手のレベルをはるかに超えた国への留学やスタイルの違う国へ留学すると、その後の状況を悪くする可能性があります。留学させる前に、コメントや留学先の情報を検討するようにしましょう。
留学先は、ゲームの進行につれて増減します。

最初から存在する留学先

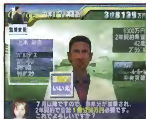
南アフリカ→ ヨハネスバーグFC	チリ→ サンチャゴFC
ポルトガル→ コインブラFC	チェコ→ プラハFC
スペイン→ バリャドリードFC	ブラジル→ ポルトアレグレFC

等

監督変更



現在契約している監督を解雇して、新たな監督と契約します。
新たに契約したい監督を選択してⒶボタンを押すと契約金が表示されますので、Ⓐボタンで決定します。監督の候補リストは月初めに更新されます。



スカウト変更



現在契約しているスカウトを解雇して、新たなスカウトと契約します。
新たに契約したいスカウトを選択してⒶボタンを押すと契約金が表示されますので、Ⓐボタンで決定します。スカウトの候補リストは月初めに更新されます。

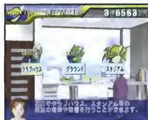


施設

クラブハウス／グラウンド／スタジアムの施設を改良することができます。

クラブハウス





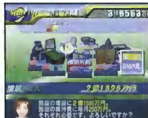
クラブハウスには、選手たちの健康管理やトレーニングを行うさまざまな施設が設置されています。さらに施設の増設や改築を行うことで、さまざまな効果をあげることができます。

各クラブハウスの施設を設置できるスペースは決められており、それぞれの施設が必要とするスペースが空いていない限り設置できません。その場合は、1ランク上のクラブハウスに改築してスペースを確保するか、すでにある施設を撤去してください。

クラブハウス改築

クラブハウスを改築します。改築することにより、施設の設置スペースが広くなりますが、その分高額な改築費とそれを管理する毎月の管理費が必要になります。完成までに数ターン必要になります。完成まで施設の増設・撤去はできません。

施設増築・撤去



施設の増設・改築を行ったり、いらなくなった施設を撤去します。[増設／撤去]を選択して🅐ボタンで決定します。増設または改築、撤去する施設を選択してください。

何種類設置できるかはクラブハウスの建物レベルによって異なります。設置には増築費と毎月の管理費が必要になります。[Lv.／設置スペース]はクラブハウスの現在のレベル（段階）とそのレベルで設置できるスペースの最大数、現在設置済スペースを表しています。

増設・撤去できる施設

施設	設置に必要なスペース数	効果
スピードジム	2	選手の瞬発力系のトレーニングが効率的に行われます。
パワージム	2	筋力に関係するトレーニングが効率的に行われます。
戦術指導室	3	選手たちのシステム理解や戦術管理が行われます。
ビュッフェ	1	食事の管理が行われるようになり、選手の疲れが解消されます。
ラウンジ	1	選手たちの憩いの場として選手の不満解消に役立ちます。
マッサージルーム	2	練習後の選手の体を整えることで、疲れが残りにくくなります。
プール	3	水泳によってスタミナに関係するトレーニングが行われます。
医務室	1	選手のフィジカル面の調節を行い、怪我に強くなります。
サウナ	2	新陳代謝を活発にし、高い疲労回復効果があります。
データ分析室	1	練習時の戦略理解、システム理解に高い効果があります。
娯楽室	2	ゲームなどを行い選手のコンディションを整えます。

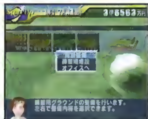
オフィスへ

施設項目選択画面に戻ります。なお、他の項目の時も❸ボタンで戻ることができます。

グラウンド

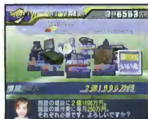


選手たちが練習を行うためのグラウンドの整備や施設を増設します。グラウンドをより良い状態にすると、選手たちの練習をより効果的なものにすることができます。



施設整備

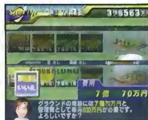
練習用グラウンドや施設の整備を行うことができます。
整備を行いたい項目を選択してⒶボタンで決定すると、整備を行うために必要な金額が表示されますので、実行するときはⒶボタンで決定します。



照明：夜間練習が可能になることで、一層効果的な練習ができるようになります。ただし、毎月維持費が必要になります。
芝張替：コンディションは悪くなりにくいが練習の能力アップがやや少なめの「短」と、コンディションが悪くなりやすいが練習の能力アップがやや高めの「長」の2種類あります。
コンディション：練習によって荒れたグラウンドを整備します。グラウンドが荒れてくると選手たちの怪我の原因になりますので、早めに整備しましょう。

練習場増設

グラウンドをもう一面増設することができます。すでに増設済みの場合はできません。増設費の他に毎月の維持費が必要です。



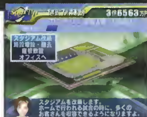
オフィスへ

施設項目選択画面に戻ります。なお、他の項目の時もⒷボタンで戻ることができます。

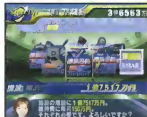
スタジアム



ホームタウンのスタジアムの改築や施設増設を行うことができます。改築することによって観客数をアップさせることができ、スタジアム内の施設設置可能数が上がります。初期設定のスタジアム以外は、毎月レベルに応じた管理費が必要になります。







スタジアム改築

ホームタウンのスタジアムを改築します。
ホームで試合が行われるとき、多くの観客を収容できます。改築すると、改築費と毎月の管理費が必要になります。
完成までには数ターン必要になります。

施設増設・撤去

ホームタウンのスタジアムに付属する施設の増設を行ったり、いらなくなった施設の撤去が行えます。
[Lv.／設置スペース]はスタジアムの現在のレベル（段階）と現在設置済みのスペース、そのレベルで設置できるスペースの最大数を表しています。増設または改築、撤去する施設を選択して🅐ボタンで決定してください。🅑ボタンを押すと前の画面に戻ります。

屋根敷設

スタジアムに屋根を設置します。雨の日でも観客に来てもらうことができます。選択すると、設置費と毎月の維持費が必要になります。

オフィスへ

施設項目選択画面に戻ります。なお、他の項目の時も🅑ボタンで戻ることができます。

データ室

Data

プレイヤークラブの成績や経営の記録などを確認できます。データ室で保存できる資料は最大40年分までです。41年目になったときは1年目から破棄されていきます。データを残しておきたい場合は40年ごとにセーブデータをコピーして保存してください（コピーについてはP.35参照）。



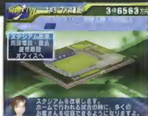
スケジュール

今年の試合スケジュールの確認が行えます。確認方法は[スケジュールの確認・決定]（→P.20）と同様です。



クラブ情報

プレイヤークラブの選手たちに関する情報やクラブの規約を確認することができます。



自クラブ情報 プレイヤークラブの情報を確認できます。

選手一覧……………………現在プレイヤークラブに所属している選手たちを確認できます。

殿堂入り選手…………プレイヤークラブとJリーグに大きく貢献して殿堂入りした選手たちを確認できます（最大18人＋エディット選手2人まで）。

クラブ代表の規約……プレイヤーが代表としてクラブを運営するための規約**[ゲームオーバーの条件]**を確認できます。

他クラブ情報 他のクラブに関する情報を確認できます。

選手移籍状況 選手の移籍情報を確認できます。

代表情報 現在の各国代表の陣容を確認できます（代表の大会が行われている場合のみ）。

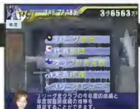
グレイトプレイヤーズ クラブで獲得した偉大な選手たちを確認できます。



戦歴

戦歴

Jリーグや日本代表の戦歴を確認することができます。



Jリーグ戦歴 Jリーグの成績と年度別最終順位を確認できます。

Jリーグ現在順位 ………今年度のJ1、J2全クラブの現在成績と順位を確認できます。
Jリーグ年度別成績 ……J1、J2全クラブの最終成績を年度ごとに確認できます。

代表戦歴 全世界代表の今年度ランキングと日本代表の年度ごとのランキングと推移を確認できます。

クラブ世界成績 世界中のクラブ順位とプレイヤークラブとライバルクラブの各年度の最終順位の推移を確認できます。

大会成績 プレイヤークラブが出場した大会の成績を確認できます。

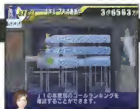
Jリーグレコード J1で行われた現在までの大記録を確認できます。



個人ランキング

個人ランキング

Jリーグや世界で活躍する選手たちのランキングを確認することができます。



J1ゴールランキング J1の過去10年間のゴールランキングを確認できます。

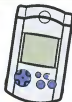
J2ゴールランキング J2の過去10年間のゴールランキングを確認できます。

ポジション別ランキング ポジションごとの世界の選手を対象としたランキングが確認できます。[GKランキング／DFランキング／MFランキング／FWランキング]の項目があり、選択して決定すると確認することができます。

終了・設定

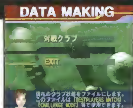
ゲームデータのセーブやロード、[VS MODE]で出場させるクラブのデータの作成、オプションでのゲームの設定変更、メモリーカードに入っているファイルのバックアップや削除などを実行できます。⬆⬇で項目を選択してⒶボタンで決定します。

セーブして終了



現在のクラブ状態を保存して、そのクラブに対応するVM選手交換用ファイル[どこでもサカつく]を作成します。[CONTINUE]でゲームを始めた場合のセーブは、ロードしたセーブファイルに上書きされます。セーブする場所を選択してⒶボタンで決定してください。
なお、[CONTINUE]でゲームを始めた場合、該当ファイルがない時でもセーブが可能です（詳しくはP36を参照してください）。

データ作成



1Pモードで作成したクラブ、選手等から、[VS MODE]で対戦を行うためのファイルを作成します。項目を選択してⒶボタンで決定します。

対戦クラブ

現在のクラブ状態をファイルします。
このファイルは[VS MODE]の[BESTPLAYERS MATCH]や [CHALLENGE MODE]や[サカつくネットワーク大会]参加用等で使用できます。セーブする場所を選択して決定してください。クラブは空き容量がある限り、いくつでも作成可能です。

レジェンドクラブ

特定の条件を満たし、殿堂入りした選手で構成される対戦クラブデータです。

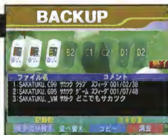
EXIT

終了・設定画面に戻ります。

オプション

各種設定の変更やサウンドテスト、ニュース内容の表示設定を行います。⬆⬇で項目を選択して🅐ボタンで変更します。各項目はモード選択時の[OPTION]と同様です（→P.9）。

バックアップ



メモリーカードに入っているファイルのバックアップや削除を行うことができます。

■ファイルをセーブ■

⬅➡でメモリーカードを選択します（A～Dのコントロールポートが使用可能）。🅐ボタンで決定するとカーソルがファイル内容に移動し、⬆⬇でファイルを選択して🅐ボタンを押すと、[表示切り替え／並べ替え／コピー／消去]の項目にカーソルが移動して選択したファイルは赤く表示されます。⬅➡で実行したい項目を選択して🅐ボタンで決定します。

■表示切り替え／並べ替え■

ファイルを選択後、カーソルがファイル内容項目に移動して、ファイル表示の切り替えや並べ替えを行えます。⬅➡で選択して🅐ボタンで決定します。

■ファイルをコピー■

画面にブロック数の詳細が表示されていますので、確認しながら空きブロック数があるメモリーカードを⬅➡で選択して🅐ボタンで決定します。

■ファイルを消去■

ファイルを選択後、消去を選択するとファイルを消去していいか聞いてきますので、よければ[はい]を選択します。

■ファイルを複数コピー・複数消去■

ファイル選択後[表示切り替え～]の項目にカーソルが移動している状態で🅑ボタンを押して、もう一度ファイル選択にカーソルを移動させます。最初に選択したファイル以外のファイルを選択して決定すると、複数のファイルを選択できます。項目選択などをキャンセルしたいときは🅑ボタンを押します(🅧ボタンを押すことでもファイルの複数選択／選択解除が行えます)。一度消去したファイルは、元に戻すことはできないので[消去]を行う際に十分注意しましょう。



セーブに関する注意事項は、「セーブについてのご注意」（P.36）をご覧ください。

セーブについてのご注意



- 「サカつく」には自動セーブ機能はないので、ゲームを終了させるときは必ず[セーブして終了]を選択してセーブを行って終了してください。

- セーブは、1Pモード用ファイル（132ブロック）とVM選手交換ファイル[どこでもサカつく]（40ブロック）の2つのファイルにより行われます。VM選手交換ファイル[どこでもサカつく]は、クラブに所属する選手の情報が入っています。

- 1つのセーブファイルで1つのクラブを育成するシステムになっています。そのため、新規にゲームを開始して最初にセーブをしてからは、それ以降のゲームでは基本的に上書きによって記録することになります。なお、ロードしたファイルがなくてもセーブは可能ですが、VM選手交換が一定期間交換禁止となります。

- ファイルが破損等で失われてしまう場合の予防には、別のメモリーカードによるバックアップをお勧めいたします。
なお、[どこでもサカつく]、ドリームキャスト本体のファイル管理画面でのコピーは行えません。必ず、ゲームの[バックアップ]でコピー等を行ってください。ただし、セーブファイルをコピーした場合は、VM選手交換が一定期間交換禁止となります。



つくろう博士に聞いてみよう

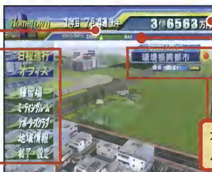


項目を選択中にスタートボタンを押すと、[つくろう博士]が表示されます。[つくろう博士]は、ヘルプの役割を持っており、育成の仕方やサッカー用語集を学べるようになっています。また、[コマンド解説]は、選択中の項目に関する説明が表示されますので参考にしてください。⬆⬇で項目を選択して🅐ボタンで決定、キャンセルは🅑ボタンです。
また、[練習指示]中に🅧ボタンを押すと、練習指示画面で表示される内容に関するヘルプが表示されます。もう一度🅧ボタンを押すとキャンセルされます。



ホームタウンは練習指示などのコマンドを実行したり、サポーターとの交流やさまざまな投資による資金の運営などを担当する場所です。ホームタウンの行動メニューは、⬆⬇で選択してⒶボタンで実行していきます。また、Ⓧボタンでスタジアム、クラブハウスに増設している施設を表示します。

ホームタウン画面の見方



※タウンレベルは、プレイヤークラブの活躍や投資の結果によって変化していきます。

日程進行

そのターンの行動をすべて終了させます。（試合モードまたは次のターンへ）

オフィス

ホームタウンからオフィスへ移動します。Ⓛ／Ⓡトリガーでも移動できます。（オフィスについてはP.23参照）

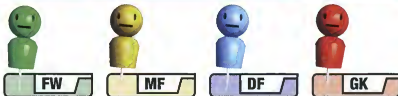
練習場

練習メニューを組んで選手たちに練習の変更や実行の指示を与えます。練習指示メニューを⬆⬇で選択して🅐ボタンで決定します。データ室・ミーティングルームへ直接移動することもできます。

練習指示画面の見方



選手のポジション



選手が専門としているポジションは、グラフィックの色でわかります。専門以外のポジションにも配置することができます。

選手のコンディション

選手のポジションに表示されているグラフィックで、その選手の調子の善し悪しが確認できます。



※選手アイコンの右横に表示される▲／▼マークは、選手の調子を表しています。
▲=調子が上向き　▼=調子が下向き

以上のことは、🅧ボタンで確認できます。

総合力と能力を見る

練習指示画面では[チーム総合力]と[各選手の能力]を確認できます。
Ⓛトリガーで[チーム総合力]が、Ⓡトリガーで[各選手の能力]が表示されます。各トリガーをもう一度押すと表示が消えます。
また各選手を選択すると、選手のプロフィールが表示されます。

チーム総合力／Ⓛトリガー



オフェンス	攻撃力
ディフェンス	守備力
スタミナ	全体的な体力
システム	システム理解力
タクティクス	戦術理解力

各選手の能力／Ⓡトリガー

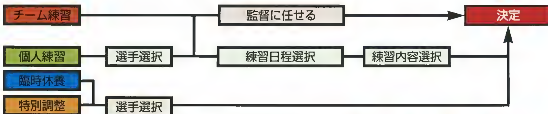


O	攻撃力
D	守備力
T	疲労度

練習指示

1ヶ月分の練習を設定します。なお、一度設定した練習は、他の練習を設定するまで自動的に続きます。1ターン中に、複数の練習指示メニューを同時に実行することはできないので注意してください。

⬆⬇で[チーム練習／個人練習／臨時休養／特別調整]のいずれかを選択してⒶボタンで決定します。前の項目に戻るときはⒷボタンを押します。



●各練習指示の決定

[チーム練習／個人練習／臨時休養／特別調整]の指示方法は以下の通りです。

チーム練習

スケジュール場所を選択して🅐ボタンで決定すると、画面に練習内容が表示されますので同様に選択して🅐ボタンで決定します。一度設定した練習内容は変更可能です。[監督に任せる]を選択すると、監督の方針に沿った練習指示メニューが自動的に組まれます（練習内容の変更はいつでも行えますが[監督に任せる]は月に一度しか行えません）。

個人練習

選手を選択して🅐ボタンで決定、次にスケジュール場所を選択して🅐ボタンで決定すると、画面に練習内容が表示されますので、同様に選択して🅐ボタンで決定します。一度設定した練習内容は変更可能です。

臨時休養

休養させたい選手を選択して🅐ボタンで決定します。もう一度🅐ボタンを押すと最初に設定した練習内容に戻ります。

特別調整

調整させたい選手を選択して🅐ボタンで決定します。もう一度🅐ボタンを押すと最初に設定した練習内容に戻ります。



チーム練習

クラブ全体の練習方針を決定します。基本的にチーム練習のみですべての能力を成長させることが可能ですが、選手の技術や状況によって練習内容の変更が必要です。

システム

システムの理解力を集中して高める練習を行います。

3-6-1／4-5-1／5-4-1／3-5-2／4-4-2／5-3-2／4-3-3／3-4-3

戦術

戦術の理解力を集中的に高める練習を行います。

ポストプレイ／左サイドアタック／右サイドアタック／中央突破／カウンター／ゾーンプレス／オフサイドトラップ

ポジション別

各選手がおのおの自分のポジションに沿った練習を行います。

筋力強化

筋力（パワー）を集中して鍛える練習を行います。

持久力強化

持久力（スタミナ）を集中して鍛える練習を行います。

瞬発力強化

瞬発力（スピード）を集中して鍛える練習を行います。

セットプレイ

セットプレイの練習を行います。キッカー指定の選手がキッカーを務めます。

連携強化

チーム内の全員の連携を強化する練習を行います。

ミニゲーム

自クラブの選手たちでミニゲームを行います。試合形式のためさまざまな能力が成長します。

休養

クラブ選手全員で練習を休みにして、たまった疲労の回復に努めます。

個人練習

各選手に合わせた練習方針に従って、個人別に練習を行います。選手を選択してⒶボタンで決定、次にスケジュール場所を選択すると、画面に練習内容が表示されますので同様に選択してⒶボタンで決定します。一度設定した練習内容は変更可能です。

プレイスタイル別

各プレイスタイルに沿った練習を行います。

ポストプレイヤー／ストライカー／ドリブラー／ゲームメーカー／ボランチ／サイドバック／ストッパー／リベロ／ゴールキーパー

基礎体力

身体的な基礎能力を鍛える練習を行います。高めたい能力に沿った練習を決定します。

筋力強化／瞬発力強化／持久力強化

各自自主トレ

各選手に自由に練習させます。選手の性格ごとに練習内容が異なります。

個人技術

特定の技術を高める練習を行います。

シュート／ヘディング／ドリブル／パス／タックル／パスカット／GKセービング／GK飛び出し／プレイスキック／PK／

連携強化

選手同士の連携力を高めるための練習を行います。同一ターンに2人以上指定しないと効果がないので注意が必要です。

休養

練習を休みにし、たまった疲労の回復に努めます。

臨時休養

練習を特別に休ませたい選手を指定します。メニューを組まれていても、そのターンでは練習をしなくなります。休養させたい選手を選択してⒶボタンで決定してください。もう一度Ⓐボタンを押すと最初に設定した練習内容に戻ります。

特別調整

特別な調整を行い、コンディションを大幅に上昇させます。そのターンで絶対に勝利したい試合があるときなどに有効ですが、特別調整を行うと急激に疲労がたまりますので、疲れすぎには十分注意しましょう。疲労が多くたまっている選手に特別調整を行うと、怪我を負ってしまう場合もあります。調整させたい選手を選択してⒶボタンで決定します。もう一度Ⓐボタンを押すと最初に設定した練習内容に戻ります。

基本方針変更

クラブが試合での方針とする、システムや戦術を変更できます。「選手配置／システム／戦術／中盤守備／DFタイプ／キッカー指定」を選択してⒶボタンで決定します。

基本方針変更

■選手配置

選手を選択してⒶボタンで決定。2人の選手を選択・決定すると配置が入れ代わります。

■システム

システムを選択してⒶボタンで決定。次にFW、MFの配置タイプを⬆⬇で選択してさまざまな並び順を⬅➡で選択、Ⓐボタンで決定します。

■戦術

攻撃に関する戦術をⒶボタンで決定します。

■中盤守備

中盤でのディフェンス方法をⒶボタンで決定します。ゾーンプレスを使用した場合はスタミナがより多く消費するようになります。

■DFタイプ

DFのディフェンス方法を決定します。[ライン／リベロ／スイーパー]の中から選択してⒶボタンで決定します。

■キッカー指定

試合中の、ペナルティキック、フリーキック、コーナーキックのキッカーをそれぞれ指定することができます。[PK／FK／CK]のいずれかを選択してⒶボタンで決定するとキッカーの選択になりますので同様に選択してください。

練習実行



[練習指示]で選択した練習メニューを開始して、選手たちの練習の様子が見られます。どの程度成長しているのかを目安として成長度合いの矢印が表示されます。

連携を見る



スターティングメンバーの選手たちの連携力を確認します。連携ができているときは選手間にラインが表示されています。
赤ライン：連携力が大変良い。白ライン：連携力が少し良い。

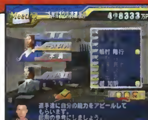
監督チーム診断



監督が自クラブの現在の総合および戦術、DFタイプに関して評価とアドバイスを聞くことができます。[総合評価／チーム戦術／DFタイプ]いずれかを選択して決定すると、その内容について監督が評価してくれます。



ミーティングルーム



選手たちや監督から意見を聞いて、体調や現在の問題点などを理解することができます。これからの参考にすると良いでしょう。聞きたい項目を選択して➡または🅐ボタンで決定すると、[選手一覧]が表示されますので、選手を選択して🅐ボタンを押します。意見のある選手は名前が白い文字で表示されます。
また、選手の主張にはレベルがあり、アイコンによって把握できます。[クラブへ意見]の下にある練習場アイコンを選ぶと、練習場に進みます。

弱点

選手の練習などで伸ばしたい点をアピールしてもらいます。怪我などが起こったときにも、ここで情報を得ることができます。選手自身も気になっている箇所ですので、できるだけ対応した方が良いでしょう。

セールスポイント

選手に自分の能力をアピールしてもらいます。また、代表選手に選ばれるなどの嬉しい出来事があったときもここで聞くことができます。得意な技術や長所を考慮して、クラブ構成の参考にしましょう。

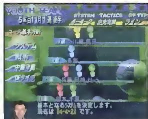
不満

各選手が不満に思っていることを主張してもらいます。こまめなメンタルケアは重要なことなので、できるだけここで意見を聞いて早めに対応した方が良いでしょう。

クラブへ意見

監督に現在のクラブで抱える問題点を意見してもらい、クラブの方針や練習の方向性に関して参考になる意見を聞くことができます。あくまでも監督にとっての問題点なため、クラブとスタイルが合わない監督ならば、やや的はずれなことを意見してくるかもしれません。

ユース



クラブ経営が軌道に乗り、ある程度経つと、[ホームタウン]コマンド内に[ユース]という項目が追加されて、ユースの施設を設置することができるようになります。クラブの下位組織としてユースチームを設置することで、若手の育成を可能にし、新人獲得を有利に展開することができるようになります。
ユースを設置すると、毎年ホームタウンの特性に従って自動的にユースメンバーの入団が行われます。なお、選手として有力な者のみが表示されます。ユースは自動的に運営され、育成も自動で行われます。
自クラブのユースメンバーは[新人獲得]（→P.19）で他クラブに比べて有利に獲得できるでしょう。獲得しない限り、レギュラーとして起用することはできません。また、19歳までしかユースに在籍できないので、欲しい人材はそれまでに獲得しましょう。

方針指示

ユース全体の方針を指示できます。方針内容は[基本方針の変更]の[システム／戦術／中盤守備／DFタイプ]と同様です（→P.43)。

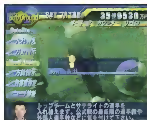
指導者指示

ユース選手にクラブのレギュラー選手から指導者をつけることができます。これにより、指導側の特性を受け継ぐ後継者（選手）を作り出すことができます。ただし、指導者になれる選手は30歳以上の選手のみです。また、1人の指導者には1人のユース選手しか指定できなく、その間には『相性』が存在しており、相性が悪い場合は良い成果に結びつかなくなります。

コーチ診断

コーチからユース選手の特徴を紹介してもらいます。得意な戦術やシステムや強い能力など、将来のレギュラー候補として参考にしましょう。

サテライト



ユースと同様に、ある程度期間が経ってからイベントで設置できる施設が、サテライト（2軍）です。
これを設置することによって、通常のトップチーム16人に加え、さらに6人の選手を保有することができます。
ただ保有人数が増えるというメリットだけでなく、デメリット部分もあります。選手をサテライトに入れることで、プライドの高い選手は誇りを傷つけられたと感じる場合があるでしょうし、また、練習が通常のメニューで行えないために、あまり成長が期待できないかもしれません。
ただ、サテライトでしかできない成長が行える可能性もありますので、ぜひ設置してみましょう。

入れ替え

トップチームにいる選手と、サテライトにいる選手を入れ替えることができます。
まずトップチーム側のサテライトに入れたい選手を選び、次にサテライト側からトップチームに上げたい選手を選びます。
入れ替えたくない場合は、空欄を選択することによって一方だけを移動させることができます。

方針指示

サテライト全体の方針を指示できます。方針内容は[基本方針の変更]の[システム／戦術／中盤守備／DFタイプ]と同様です（→P.43）。



「サブグラウンド」は運営開始時では表示されません。

サポーターズクラブ

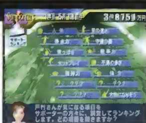




サポーターにクラブの設備に関する意見や不満を聞いたり、クラブに所属する選手たちのイメージを順位づけされたランキングを確認することができ、細かい能力まで調査できます。不満などの意見が出たときは、できるだけ早めに解消するように努めましょう。

サポーターランキング

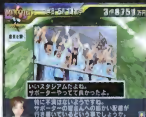




サポーターの視点から評価した、投票による選手のランキングです。各項目には票数が表示されますので、その差でランキングの信憑性がある程度認識できます。

意見を聞く





サポーターが利用しやすいスタジアムにするための意見が聞けます。サポーター側の希望が表示されることがありますので、できるだけ意見を取り入れましょう。サポーターの不満は、サポーター数や人気の減少につながる可能性があります。

応援歌



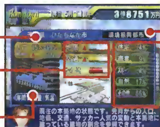
プレイヤークラブ代表の応援歌を作曲したり、選択したりすることができます(→P.73)。応援歌は、前作「Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！」のデータを使用することができます。※**ゲーム開始直後は選択できません。**



ホームタウンに関するデータの閲覧や投資を行うことができます。ここでの投資結果がホームタウンの発展につながっていきます。⬆⬇で項目を選択してⒶボタンで決定します。

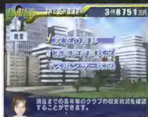
本拠地データ

現在の本拠地の状態を確認することができます。Ⓐ／Ⓑボタンでキャンセルします。



- ホームタウンの人口の増減
- 地価・交通・サッカー人気の増減
- 年間降雨量／気温
- ホームタウンのレベル
- 住宅／商業／スポーツ／自然／その他の発展傾向

経営



クラブの収支や現在のスポンサーなど、クラブ経営に関する情報を確認することができます。項目を選択してⒶボタンで選択している年の最終的な収支の内訳を確認できます。

収支の推移

過去の収入と支出の状況を年単位で確認できます。また、年単位の総観客数も確認できます。各項目を選択してⒶボタンで決定します。

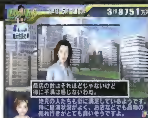
本拠地発展状況

過去のホームタウンの人口、地価、交通レベル、サッカー人気、クラブ人気の推移を確認することができます。本拠地の歩みを選択するとゲーム開始から今までの本拠地の歩みが確認できます。

スポンサー状況

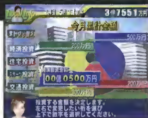
現在クラブを支援しているスポンサーとその契約条件を確認することができます。スポンサーを選択してⒶボタンを押すと[契約条件／違反時]が表示されます。

地元住民の声



ホームタウンに住んでいる人々の意見を聞くことができます。地元の状況を知りたいときに耳を傾けてください。ホームタウンに不満があると住民が不平を言い始め、ついには他の町へと移住して人口が減少してしまいます。住民の不満は早いうちに[資本投資]で解決しましょう。

資本投資



ホームタウンに投資して発展の手助けをすることができます。
投資を行う項目を選択してⒶボタンで決定します。次に投資したい金額を⬅➡と⬆⬇で選択してⒶボタンで決定すると確認画面が表示されますのでよければ[はい]を選択します。
Ⓑボタンを押すと資本投資画面を終了します。

累計切り替え

プレイヤーが今月行った累計と現在までに行った投資の累計をⒶボタンで切り替えて確認することができます。

経済投資

街の経済力発展に寄与し、景気に影響を与えます。

住宅投資

住宅を増やすことで人口の増加につながり、サポーター増加の助けとなります。

スポーツ投資

街のスポーツが盛んになることにより、地元の人たちのスポーツに対する関心が高まります。中にはサッカー人気により、サッカーを始める人が増えるかもしれません。

交通投資

交通整備を行うことにより、街の交通網が発展します。交通網の発展により、よりスタジアムへのアクセスが快適になります。

終了・設定

これまでの内容を保存したり、オプション変更などが行えます。オフィスの[終了・設定]と同様です（→P.34）。

試合のスケジュールが組まれているターンでオフィス、ホームタウンで[日程進行]を実行すると、試合画面へと進みます。

作戦指示画面



試合を行うにあたって先発メンバーやシステムの変更などを行います。画面上部に表示されている4項目が、現在選択している[システム／戦術／DFタイプ／勝利プレミアム]です。画面左のメニューを選択してⒶボタンで決定、キャンセルと終了はⒷボタンです。また、Lトリガーで[チーム総合力]、Rトリガーで[各選手の能力]が確認できます。

試合開始

試合を開始します。[試合を見る／結果を見る]のいずれかを選択してⒶボタンを押すと試合開始となります。

基本方針変更

試合中のシステムなどを変更します。[システム／戦術／中盤守備／DFタイプ／キッカー指定]のいずれかを選択してⒶボタンで決定します。次に変更する項目を同様に選択して決定します。変更できる項目及び内容は練習指示の[基本方針変更]と同様です（→P.43）。

勝利プレミアム

試合に勝利したときの選手に分配する報奨金を設定することができます。表示されている金額項目を選択してⒶボタンで決定します。報奨金の金額設定は、毎試合ごとに初期設定に戻ります。

選手配置

ポジションを変更し、先発メンバーを決定します。選手を選択してⒶボタンで決定します。次に、その選手とポジションを代わる選手を同様に選択して決定すると2人の選手の配置が入れ代わります。

連携を見る

クラブの連携力を相関図で確認することができます。

対戦相手情報

対戦するクラブの情報を確認できます。選手を選択していくと、簡単な情報が表示されます。相手クラブの総合力は確認できますが、各選手のパラメータは参照できません。

[試合を見る]を選択したとき…



作戦画面の[試合開始]で[試合を見る]を選択すると、試合経過がダイジェストで展開される[試合画面]になります。[試合画面]ではチャンスシーンや得点シーンが見られ、🅛／🅡トリガーでカメラ視点を変更できます。[ハーフタイム／延長開始前]になると再び作戦指示画面になります。

指示メニュー



Ⓐボタンを押すと画面左上または右上の指示アイコンが表示されます。⬅➡で指示メニューを選択してⒶボタンで決定するとその作戦が指示されます。キャンセルはⒷボタンです。
また、指示メニュー表示時に⬇を押してⒶボタンで決定後、画面転換後に試合を中断して作戦指示画面に変わります。

■**静観**／何も指示を出さずにそのまま試合を静観します。通常はこの状態です。
■**攻める**／FWやMFを積極的に攻撃に向かわせてゴールを攻めていきます。
■**全員攻撃**／メンバー全員が攻撃を仕掛けます。
■**守る**／敵からの攻撃を回避して自陣にボールが来ないように守っていきます。
■**全員守備**／全員守備に転じて、敵の攻撃から自陣のゴールを守ります。

OPTION



試合画面でスタートボタンを押すと、[OPTION]が表示されます。
⬆⬇で項目を選択し⬅➡またはⒶボタンで設定の変更です。

■**試合に戻る**／オプションを終了します(スタートボタンでも終了できます)。
■**実況音声ON・OFF**／実況音声の有無を選択できます。
■**実況テキストON・OFF**／実況のテキスト表示の有無を選択できます。
■**選手名表示ON・OFF**／選手の名前表示の選択ができます。
■**選手名表示方式A・B**／名前表示のタイプを[A:全員／B:ボールを持っている選手のみ]に変更できます。
■**カメラタイプ 近・中・遠**／試合中のカメラのタイプを変更できます。

[結果を見る]を選択したとき…



作戦指示画面の[試合開始]で[結果を見る]を選択した場合、得点経過だけをミニチュアで表示する短縮画面で試合を見ることになります。

試合結果画面

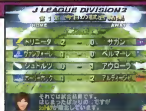


試合が終了すると、試合のスコアと[得点者]が表示され、Ⓐボタンを押すと[その他]の表示でカードを受けた選手が、[選手評価点]で各選手の評価点が確認できます。選手評価点の一覧を確認するときは⬆⬇で一覧をスクロールさせると確認できます。Ⓐ／Ⓑボタンで終了です。

試合の収入と支出

行われた試合の収支報告が表示されます。支出が収入を上回っていると赤字になります。赤字が続くと、クラブとその資金の運営に影響が出てきますので注意しましょう。Ⓐ／Ⓑボタンで終了です。

スポーツニュース



試合終了後はスポーツニュースが放送され、そのターンに行われた他会場の試合結果[得点者／YELLOW（イエローカードを受けた選手）／RED（レッドカードを受けた選手）／負傷者]、ゴールランキング・試合評価点ランキングを知ることができます。また月末には、月間MVP、海外に留学している選手の様子や有望なユース選手のピックアップなどが紹介されます。⬆⬇⬅➡で一覧をスクロール、Ⓐ／Ⓑボタンで画面の進行を行います。[得点者／YELLOW／RED／負傷者]の内容を見たいときは⬅➡で選択します。ニュース中にスタートボタンを押すとニュースが終了します。

ゲームオーバー条件



「サカつく」にはゲームオーバーとなる条件が3つあります。

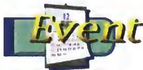
●資金がマイナスで月末を迎えたとき。
●2年目以降のJ2で最終成績が12位以下の成績のとき。
●試合時に試合出場可能人数が8人を割り、7人以下になったとき。
外国人選手は5人まで獲得できますが、試合に出場できるのは3人までです。サテライトに選手がいても、トップチームに入っていない場合は、ゲームオーバーとなりますのでご注意ください。

なお、ゲームオーバー条件については、[クラブ代表の規約]（→P.32）でいつでも確認することができます。

引退イベント

選手が一定の年齢に達したときなどには[引退イベント]が起きます。また、監督とスカウトにも引退があります。

●選手が40歳付近になりその年の契約が切れると、その時点で引退となります。また、40歳にならなくても怪我等で引退してしまうこともあります。
●監督とスカウトは、60歳になり契約が切れた時点で引退となります。



1Pモードで開催される大会

1Pモードで行われる大会を紹介します。
大会には、出場が自動的に決まるものと、条件を満たすことで任意に参加を選択できる大会があります。

自動的に参加が決まる大会

■J1ファーストステージ・セカンドステージ（公式戦）
J1リーグ全16クラブによるリーグ戦。順位は勝ち点によって決定し、90分以内の勝利3点、延長戦での勝利2点、引き分け1点、敗戦は0点で全試合の勝ち点の合計で順位を競う。下位2クラブがJ2に降格。

■J2リーグ（公式戦）
J2リーグ全13クラブによるリーグ戦。試合形式、順位判定方法はJ1と同じで、最終節終了時に上位2クラブが自動的にJ1昇格となる。

■Jリーグチャンピオンシップ（公式戦）
J1でのファーストステージの勝者とセカンドステージの勝者が対戦する真の日本一を決定する大会。計2試合のホーム＆アウェイ形式で行われ、勝敗は勝ち点方式で決定する。但し両ステージのチャンピオンが同一の場合、チャンピオンシップは行わない。

■Jリーグカップ
Jリーグクラブ全29クラブによるトーナメント戦。ホーム＆アウェイ方式のトーナメントで約1年の長丁場を戦い優勝クラブを決定する。延長戦はVゴール方式。PK戦あり。

■ニューイヤーカップ
Jリーグクラブ全29クラブによるトーナメント戦。年の最後の大会に行われるため、来期に向けてのステップとなる重要な大会である。延長戦はVゴール方式。PK戦あり。

■Jリーグオールスター
全クラブを東西に分けて人気投票、監督推薦などで選ばれた選手が戦う大会。なお監督の能力によっては、オールスターの監督に任命されることもある。

出場を選択できる大会

■アジアトーナメント
アジアの16クラブによるアジアNo.1決定戦。延長戦・PK戦あり。優勝した場合にはヨーロッパカップ、南アメリカカップに出場可能になる。

■ワールドチャレンジカップ
16ヶ国のクラブが参加する1試合制のトーナメント。あまりメジャーな大会では出場しないようなクラブと対戦が可能。

■プラチナリーグ
強豪国より複数のクラブが参加し、6クラブで繰り広げられる1試合制リーグ。延長戦・PK戦なし。

■ヨーロッパカップ／南アメリカカップ
各地域から選出された15クラブと戦うトーナメント戦。延長戦、PK戦あり。

■ワールドチャンピオンズリーグ
強豪各国の中の、最強といわれる6クラブが集う大会。1試合制のリーグ戦。

■世界クラブトーナメント
世界ランキング上位16クラブによる、世界一決定戦。延長戦・PK戦あり。

Let's make professional soccer club!





※これ以外にも、ゲーム中にある条件を満たすと
参加することが可能な大きな大会も存在します。

メニューの選択



1Pモードで作成したクラブを[データファイル]にしておくか、[DREAM CLUB]でDREAM CLUBデータを作成すると対戦が行えます。
モード選択画面で[VS MODE]を選択するとメニューが表示されます。選択してⒶボタンで決定、キャンセルはⒷボタンです。

BEST PLAYERS MATCH 大会形式を選択して対戦を行うモードです。

DREAM CLUB プレイヤーの好みの選手構成のクラブを作ることができます（→P.60）。

CHALLENGE MODE 対戦用のデータファイル化したクラブで段位認定を行うことができます（→P.61）。

BEST PLAYERS MATCH



大会形式を選択して対戦を行います。⬆⬇で項目を選択して⬅➡で内容を選択します。[試合開始]にカーソルを合わせてⒶボタンで決定、キャンセルはⒷボタンです。
各項目の説明についてはP.58を参照してください。

簡易選択

大まかな大会の形式を設定します。ここで選択した形式によって、以降の項目の選択幅が限定されます。

エキシビジョン形式
2チームによる1試合のみの対戦です。

リーグ形式
総当たりのリーグ戦です。チーム数、中立開催かHome&Awayを選択することができます。

トーナメント形式
トーナメント形式の試合を行います。中立開催かHome&Awayを選択することができます。

INTERNATIONAL CUP形式
世界的な大会で利用される形式で試合を行います。[予選90分引き分けあり・決勝トーナメントの延長戦・PK戦あり]と[予選90分引き分けあり・決勝トーナメントのVゴール方式の延長戦・PK戦あり]の2種類があります。

大会形式

大会の形式と参加クラブ数を設定することができます。参加数は[簡易選択]で選択した項目によって変化します。

エキジビション形式：2チーム対戦

リーグ形式：4チームリーグ/6チームリーグ/8チームリーグ/16チームリーグ

トーナメント形式：4チームトーナメント/8チームトーナメント/16チームトーナメント/32チームトーナメント

INTERNATIONAL CUP形式：32チーム予選リーグ・決勝延長戦ありトーナメント

試合形式

延長の有無やVゴール制を使用するか、PK戦を行うかどうかを選択することができます。[簡易選択]で選択した項目によって変化します。

エキジビション形式：90分/延長あり/延長PKあり/延長Vゴールあり/延長Vゴール・PKあり

リーグ形式：90分/延長あり/延長PKあり/延長Vゴールあり/延長Vゴール・PKあり

トーナメント形式：延長PKあり/延長Vゴール・PKあり

INTERNATIONAL CUP形式：予選90分・決勝延長PK/予選90分・決勝延長Vゴール・PK

参加チーム

この大会に参加するチーム数が表示されます[2チーム/4チーム/6チーム/8チーム/16チーム/32チーム]。

スタジアム

[中立開催]による1試合開催か、[Home&Away]制の2試合を行うか、いずれかを選択します。

選手規定 出場できる選手の種類を選択します。対戦データファイルにあるプレイヤークラブ以外には、基本的に適用されません。

条件なし
一切の条件がありません。

外国人3人枠制
外国籍選手が試合に参加できる人数を3人に設定されます。

EDIT選手不可
エディット選手の参加を不可にします。

日本人のみ
外国籍選手の参加を不可にします。

Under23
23歳以下の選手が出場可能です。

試合開始 大会設定を行ったら、[試合開始]を選択して決定します。

出場クラブ選択 大会に参加するクラブを選択します。メモリーカードにセーブされている対戦クラブファイルを選択し、大会にエントリーするクラブを決定します。

対戦クラブファイルが入ったメモリーカードを⬅➡で選択して⬆⬇でクラブを選択します。Ⓐボタンで決定すると、[ENTRY CLUB]の参加にクラブの旗がチェックされます。[大会形式]で設定した参加クラブ数を選択・決定します。キャンセルはⒷボタンです。
ただし、参加クラブ数が大会規定に満たしていない場合は、ゲームに初めから用意されていたデータから選択して規定数にすることができます。その場合は、[終了]を選択してⒶボタンで決定すると[自動選択／手動選択]が表示されますので、⬅➡で選択してⒶボタンで決定します。

自動選択
あらかじめ設定されているクラブ[J1／J2／海外A／海外B／海外C／代表A／代表B]の中から自動的に選択されます。

手動選択
Jリーグ、海外クラブ、国代表から出場選手を選択することができます。[大会形式]で設定した参加クラブ数を選択・決定してください。クラブを選択してⒶボタンで決定します。選択したクラブを取り消したい場合は、Ⓧボタンを押した後、取り消したいクラブの旗を選択してⒶボタンで決定してください。また、海外クラブ、国代表からクラブを選択する時は、L/Rトリガーで地域を選択できます。
出場クラブを満たさずに終了した場合は[自動選択]と同様に自動的に設定されます。

DREAM CLUB



プレイヤーの好みの選手で構成した自分だけのクラブを作ることができます。Jリーグクラブ、国代表から1人単位での選択が可能で、夢のチームを率いて戦うこともプレイヤークラブの対戦相手として設定することもできます。
⬆⬇で項目を選択してⒶボタンで決定、キャンセルはⒷボタンです。

選手選択

ゲーム中に登場するクラブから選手をドリームクラブに登録することができます。
まず、[国内選手／海外選手]のいずれかを選択してⒶボタンで決定。次にクラブを選択してⒶボタンで決定します。選択したクラブに所属する選手を選択してⒶボタンで決定すると、選択した選手は右側の選手欄に移動します。
選手選択中にRトリガー押すと、すでに登録した選手の名前・ポジション・顔が表示され、カーソルを移動させると、登録した選手を確認できます。登録した選手を解除したいときは、登録選手の確認時に⬆選手を選択し、Ⓑボタンで決定してください。
登録選手欄と前の画面の切り替えはL／Rトリガーまたは⬅➡で切り替えられます。
選手を登録し終わったら、[決定]を選択して決定すると項目選択画面に戻ります。
なお、一度[終了]しても何度でも[選手選択]で登録を行ったり削除をすることができます。

ドリームクラブデータセーブ

作成したドリームクラブのクラブチームデータをセーブします。
1ファイルにつき13ブロック必要です。メモリーカードを選択してⒶボタンで決定してください。セーブ中はメモリーカードの抜き差しを絶対に行わないでください。ファイルをセーブして無事セーブされたら保存完了です（セーブが失敗するとファイル名が青く表示されます）。
キャンセルはⒷボタンです。[終了]を選択して決定すると項目選択画面に戻ります。
対戦を行うには、最低8人の選手を登録しなければなりません。

ドリームクラブロード

以前にセーブしたドリームクラブのクラブチームデータをロードします。⬅➡でメモリーカードを選択してⒶボタンで決定してください。ファイルをロードして無事ロードされたら読み込み完了です（ロードが失敗するとファイル名が青く表示されます）。キャンセルはⒷボタンです。[終了]を選択して決定すると項目選択画面に戻ります。

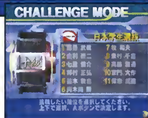
参加メンバー確認

ドリームクラブに登録した選手を確認します。⬆⬇でカーソルを移動させせると、選手の名前・ポジション・顔が表示されていきます。このときⒷボタンを押すと、その選手の登録を解除します。前の画面に戻りたいときはⓁトリガーまたは⬅を押してください。

クラブメンバー決定終了

ドリームクラブの作成を終了してタイトル画面に戻ります。終了する前にセーブを行わないと、エディットしたデータは失われます。

CHALLENGE MODE



[終了・設定]の[データ作成]でデータ化した対戦クラブファイルを使用して、用意された特別なクラブと戦わせてクラブの強さを測るモードです。弱いクラブから順に戦っていき、そのクラブに勝つと次のクラブとの対戦が可能になります。自分のクラブが負けるまで戦い、それまで勝ち抜いたレベルによって自分の対戦クラブデータの段位を測定できます。

対戦クラブファイルの入ったメモリーカードを⬅➡で選択してⒶボタンで決定します。ファイルが無事ロードされたら、チャレンジモードのメニュー画面に切り替わります。⬆⬇で挑戦したい段位を選択してⒶボタンで決定します。キャンセルはⒷボタンです。[終了]を選択して決定すると項目選択画面に戻ります。

※「サカつく」の[DREAM PASSPORT]は、「サカつく」専用に機能を限定しています。

[NETWORK]では、ドリームキャストのネットワーク機能を利用して、サカつくホームページで告知される公式大会への参加や、参加した大会の試合結果を「LIVEデータ」としてダウンロードが可能です。また、選手の移籍や獲得を行うことができます。

【NETWORK】を始める前に

ユーザー登録について

イサオネット(セガプロバイダー)にユーザー登録が完了していないと、インターネットに接続できません。まだユーザー登録をされていない方は、『ドリームパスポート』でユーザー登録を行ってください。なお、古いバージョンの『ドリームパスポート』ではユーザー登録ができない場合があります。
最新の『ドリームパスポート』の入手方法は、ネットワークサポートセンターにお問い合わせください。

■ネットワークに関するお問い合わせ先
ネットワークサポートセンター
[ナビダイヤル] **0570−057−100**
[受付時間] 24時間　年中無休（弊社指定休日を除く）



※通話料金がかかります。
※0570より省略せずにおかけください。
※携帯電話・PHSからは、
03−5735−0276 におかけください。

■料金について

●ネットワークのご利用には、プロバイダーへのインターネット接続料金と通話料（電話代）が必要になります。ご利用のしすぎにご注意ください。

●イサオネット（セガプロバイダー）をご利用で従量コースを選択された場合、0990から始まる ダイヤルQ2 による接続になり、通話料の他に3分10円の接続料がかかります。

●ネットワーク接続後のパスワードや ID 等の認証中に、なんらかの原因により回線が切断された場合でも、通話料等の料金は発生します。

課金について

サカつくホームページで、トーナメント大会へ参加したり、選手交換をするためには、ドリムで、サカつくネットワークへの参加券を購入する必要があります。ドリムは、Dreamcastネットワーク上で使用される仮想の通貨（お金）です。

be careful
ご注意

前作「Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！」で使用した「つくろうクーポン」で支払いをすることはできませんので、ご注意ください。

1.ドリムの購入
ドリームホームの「ドリムセンター」で、「Web Moneyカード」または「クレジットカード」を使用して、ドリムを購入してください。

2.ネットワークへの参加券の購入
サカつくホームページの「課金」で購入してください。

3.コンテンツに参加
購入した日から30日間、大会や選手交換へ参加することができます。

☆「ネット参加券」の価格等の詳細は「サカつく」ホームページをご覧ください。

Lメニュー／Rメニュー

ネットワークでは、Lトリガーと Rトリガーで操作メニューを表示して、さまざまな操作を行うことができます。メニューは↑↓で選択してAボタンで実行できます。

Lメニュー

[ホーム]　サカつくネットワーク画面に戻る
[メール]　友達とメールでデータのやり取りを行う
[オプション]　オプション画面に移動
[接続]　ネットワークへ接続（接続時は[切る]になって切断する）
[特大号のHP]　サカつくホームページへ移動
[ゲームに戻る]　ネットワークを終了

Rメニュー

[戻る]　1つ前のページに戻る
[進む]　次のページに進む
[再読込み]　もう一度読み込む
[中止]　作業中の処理を中止
[ズーム]　ページの拡大、縮小
[どこでもチャット]　どこでもチャットを行う
[ファイル]　ファイルの確認、消去を行う



モード選択画面で[DREAM PASSPORT/TOURNAMENT LIVE]のいずれかを選択してⒶボタンで決定します。

■**DREAM PASSPORT**：サカつくホームページへの接続や友達とのデータの交換が行えます。
■**TOURNAMENT LIVE**：サカつくホームページからダウンロードした対戦ファイルを観戦することができます。

サカつくネットワーク画面

オプション設定ファイルの選択後、「サカつく」のホームメニューとなる、サカつくネットワーク画面が表示されます。方向ボタンでポインタを移動してメニューを選択しⒶボタンを押すと、選んだ下記のメニューを実行します。

■**ドリームホーム**/[DreamHome]のページに接続します。
■**サカつくホームページ**/サカつくホームページへ接続します。
■**友達とデータ交換**/友達とのメールの送受信を行えます。
また、メールにデータを添付することにより、友達とのデータの送受信を行うことができます。

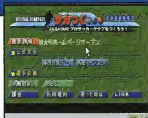


ログインIDについて

ホームページでデータの登録をするときなどに、本体メモリに記録されているログインID(ドリームパスポートで登録した際に発行されるID)を、個人の識別のために参照しています。参照されたIDは、この目的以外で使用されることはありません。

サカつくホームページ

「サカつく特大号」の公式ホームページです。
「サカつく」に関する最新情報の閲覧やサカつくネットワーク大会への登録・結果確認、対戦クラブファイルのダウンロードなどが行えます。



最新情報

「サカつく特大号」とホームページに関する最新情報をお知らせします。

公式大会

公式に行われる大会の参加登録や結果を見ることができます。

球団代表データ

大会に参加した球団代表の成績やポイントを見ることができます。

大会スケジュール

公式大会のスケジュールを確認することができます。

選手交換

実際にゲームで使用している選手を交換することができます。

対戦BBS

伝言板形式で、大会を主催したり参加することができます。

BBS

みんなの情報を交換することができる伝言板です。

課金

サカつくネットワークへの参加券の購入などが出来ます。

利用規約

ホームページの閲覧やメールを使用する際の約束事です。

困ったときは

このホームページで分からないことがあった時の参考にしてください。

LINK

「サカつく」に関するホームページへのリンク集です。

公式大会の進行

① 大会に登録

ゲーム内で作成した[対戦クラブファイル]を現在行われている大会に登録します。



登録時のご注意
- ■1ユーザーが同じ大会に複数登録することはできません。
- ■コピーされた対戦クラブファイルを登録することはできません。

② 大会結果

トーナメント大会での結果をホームページで確認できます。
このときの試合結果は、[VTR データ]としてダウンロードすることが可能です。

③ ダウンロード

自分が各対戦で戦った相手の[対戦クラブファイル]をダウンロードすることができます。対戦相手と自クラブのデータ対戦を[BEST PLAYERS MATCH]で行うことで、今後のクラブ強化の参考にすることができます。
また、自分の戦ったクラブだけでなく、その大会のベスト16クラブの対戦クラブファイルや過去の大会で優勝したクラブのデータをダウンロードすることができます。

球団代表データ

各球団代表（プレイヤー）の各大会の成績などを、ポイントに換算して、ランキング形式で表示します。
セーブデータでなく、ログインIDで判別しているため、チームデータを変更してもポイントはそのまま受け継がれていきます。
また大会に参加するだけでもポイントが加算されていきます。

選手交換

選手をネットワーク上に登録して、選手を放出したり、手に入れることができます。
登録されている選手を手に入れるには、ポイントが必要です。
ポイントは、自分のクラブの選手をネットワーク上に登録することで増やすことができます。
また、クラブの資金をポイントに換算することもできます。
選手は、全国のプレイヤーが登録したものだけでなく、セガ側からも選手を補充することもありますので、こまめにのぞいてみましょう。

対戦BBS

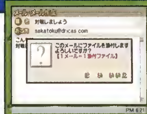
各プレイヤーがトーナメント戦を主催し、他のプレイヤーがデータを掲示板にアップロードすることで、自動的に対戦が行われ、結果が表示されます。

①**新規大会を開催する**／まずは大会を開催したいユーザーが新規に投稿します。「大会名／外国人枠／年齢制限」を設定することができます。必要な情報を入力したら、大会の募集が掲載されます。
②**エントリー**／既に「募集」を行っている大会に参加します。大会には8チームまでが参加となり、8チームがそろった段階で大会が開催されます。
③**対戦開始**／8チームがそろう、もしくは募集開始から一定期間が経過した場合には対戦が自動的に行われます。エントリーが8人に満たない場合には、自動的にチームがエントリーされて対戦がスタートします。
④**対戦結果**／対戦が終了すると結果を見ることができます。

TOURNAMENT LIVE

ネットワークで行われた各種大会の対戦カードをダウンロードすることにより、ドリームキャストで迫力ある試合シーンを見ることが可能です。サカつくホームページ上の専用ファイルをダウンロードしてから[TOURNAMENT LIVE]を選択し、ダウンロードしたファイルを選択することで試合が開始されます。ただし、ネットワーク大会と内部システムが異なるため、試合結果が必ず同じになるとは限りません。

友達とデータ交換



サカつくネットワーク画面の[友達とデータ交換]を選択するか、🅻メニューの[メール]を選択すると、メールの送受信ができます。このメールにさまざまなデータを添付すると、以下のようなデータのやり取りを楽しむことができます。
受信したデータを使って楽しむときは、メモリーカードにセーブをしてください。

対戦クラブファイルのやり取り

対戦クラブファイルをやり取りして、友達の対戦クラブファイルと家にいながら対戦ができます。

応援歌ファイルのやり取り

応援歌ファイル（→P.73）をやり取りし、友達が作曲した応援歌を自分のクラブの応援歌にしたり、友達から依頼された応援歌を送ることができます。

メールの送受信及び操作方法については、「ドリームパスポート」のガイドブックをお読みください。

■[NETWORK]モードのメール機能についてのご注意
「ドリームパスポート」およびパソコンなどから送信されたメールは、「サカつく」の[NETWORK]モードにあるメール機能の[新着メール]で受信することはできません。「サカつく」で受信できるメールは、「サカつく」の「友人とデータ交換」で送信されたメールのみとなります。
「ドリームパスポート」及び、パソコンなどから送信されたメールをドリームキャストで受信する場合は、「ドリームパスポート」のメール機能をご使用になってください。

be careful ご注意 なお、選手交換では実在選手を交換することはできません。

【どこでもサカつく】（VM専用ゲーム）

ビジュアルメモリには、自分のクラブの選手データが保存されており、練習などを行って育成された内容がセーブを行うごとに更新されています（必要ブロック数は40）。選手の放出や獲得は、ビジュアルメモリ同士を接続することによって選手の交換を行うことができます。
なお、サテライトにいる選手は、[どこでもサカつく]には反映されません。
※「どこでもサカつく」を行うときは、ビジュアルメモリが必要です。

タイトル画面



タイトル画面でⒶⒷボタンを同時に押すと、交換可能人数画面に変わり、交換可能な選手人数が表示されます。

交換可能人数を確認

日本人： 5回
外国人： 2回
交換できます
A

交換可能人数画面に変わり、交換可能な選手人数が表示されます。日本人選手は8人まで、外国籍選手は3人まで交換することができます。ⒶまたはⒷボタンを押すと選手選択画面に変わります。

交換選手選択[選手選択画面]

12 ナラハ゛ート
2 ミヤ ソュウジ
4 ハスオカ タ

ポイントがお互いに近い数値であれば交換可能です。

交換を行った選手は、1歳年齢が加算されますのでご注意ください。

交換したい選手を⬆⬇で選択してⒶボタンで決定すると、その選手の名前・ポジション・ポイント及び確認が表示されます。よければⒶボタンで決定します。育成度や能力に応じてポイントが換算され、相手選手とのポイントが近ければ交換可能となります。

選手の詳細のデータ

ミヤ ソュウジ゛
2 26オJPN
DF 0PT

選手選択画面で➡を押すと、選択されている選手の詳細データが表示されます。[選手名・背番号・年齢・国籍・ポジション・ポイント・留学経験の有無]を確認することができます。



■ビジュアルメモリを2台接続する

選手確認後、2台それぞれのビジュアルメモリの画面に[VMどうしを接続して下さい]と表示されたら、2台のビジュアルメモリを図のように接続してください。

■選手データの送信

ビジュアルメモリを接続すると、選手データの送信が始まり[交換中です]と表示されます。データの送信中は、ビジュアルメモリの接続を切り離したりしないでください。選手交換が行えなくなります。

■ビジュアルメモリの切り離し

選手データの送信が終わると、交換の確認画面が表示されます。よければⒶボタンで決定して[完了しました]と表示されます。もう一度Ⓐボタンを押すと[VMどうしを抜いて下さい]と表示されてビジュアルメモリを切り離すと、タイトル画面に戻ります。選手の交換を途中で止めたいときは、交換の確認画面でⒷボタンを押してください。選手交換がキャンセルされます。


be careful
ご注意

選手交換時のご注意

在籍中の選手は8人以上いますか？
選手交換で獲得した選手は、翌月まで入団しないので
[ゲームオーバー条件]の規約に注意して選手交換を行いましょう。

プレイヤーエディット（エディット選手の作成）

プレイヤーの分身であるエディット選手を自分のクラブに登録することができます。エディット選手は、自分のクラブが最初にJ1に昇格した段階から作成することができます。また、クラブにエディット選手がいなければ、毎年の年初イベントのときに新規選手としてエディット選手を作成することができます。
エディット選手は1クラブに1人のみ保有することができます。既に作成したエディット選手がいる場合は、作成することができません。
また、同じ呼称の選手は、同じ選手と判断されますので作成することができません。

顔作成

エディット選手の顔を設定します。
⬆⬇で設定したい項目を選択しⒶボタンを押すと、各項目が設定できるようになります。⬅➡で項目を選択してⒶボタンで決定、キャンセルはⒷボタンです。[終了]で選手エディットを終了します。

氏名

エディット選手の名前を入力します。
入力方法はP.11の[ネームエントリー]と同様の操作です。

呼称

試合中に実況で使用する選手の呼称を決定します。あらかじめ設定した名字またはニックネームから1つを選択します。

身長、きき足、出身

エディット選手のプロフィールを設定します。項目を選択して🅐ボタンを押すと各項目が設定できるようになります。⬅➡で項目を選択して🅐ボタンで決定します。[終了]で次の項目に進みます。

能力

エディット選手のポジションと特徴を設定します。
[GK/センターDF（センターバック）/サイドDF（サイドバック）/守備的MF/攻撃的MF/FW]を選択し🅐ボタンを押すと、各特長が設定できるようになります。⬆⬇で[長所/性格/特技]をそれぞれ選択して🅐ボタンで決定します。[終了]で次の項目に進みます。
エディット選手の能力は3つのキーワードにより決定されます。[長所/性格/特技]の3項目をそれぞれ選択して、選手の能力を設定しましょう。選択の結果がグラフに反映され、どの部分の能力が長けているのか確認することができます。また、スカウトのコメントも表示されますので、これらを参考に目指す選手を作成しましょう。

おまかせ

[おまかせ]を選択すると、選手のエディット作成を自動的に行ってくれます。その後、変更したい部分に戻って内容を変更することもできます。[終了]で次の項目に進みます。

終了

すべての設定を終えると[終了]でプレイヤーエディットを終了します。



応援歌エディット

サポーターの人数が増加すると、クラブに応援歌をつけたいというイベントが発生して、応援歌がつけられるようになります。この応援歌はプレイヤーが自由にエディット可能で、試合の局面に応じて最大3曲を選択することができます。また、プレイヤーが日本代表監督になった場合には、代表応援歌も最大3曲選択可能になります。

応援歌エディット項目選択

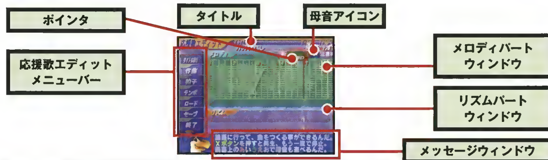


[サポーターズクラブ]に[応援歌]が追加され、[エディット][クラブ応援歌選択][日本代表応援歌選択]のメニューを選べるようになります。

■**応援歌エディット**／応援歌を作成できます。
■**クラブ応援歌割り付け**／作成した応援歌を設定します。
■**代表応援歌割り付け**／プレイヤーが日本代表監督となったときに作成した応援歌を設定できます。

応援歌をエディットしよう！

譜面上に音符を置いて作曲を行います。「あいうえお」の母音を貼り付けることによって擬似的に読誦することが可能な[メロディパート]と、太鼓や掛け声などをエディット可能な[リズムパート]に分かれています。



作曲ウィンドウ画面の見方



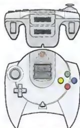
4拍子：1小節を16分割　　**3拍子**：1小節を12分割

応援歌エディットメニューバー

エディットを行うためのメニューバーです。⬆⬇で項目を選択して🅐ボタンで決定します。キャンセルは🅑ボタンです。

■**タイトル付け**／応援歌のタイトルを入力します。入力方法はネームエントリー（→P.11）と同様です。最大全角で10文字、半角21文字まで入力できます。
■**作曲**／応援歌をエディットします。
■**拍子**／曲の拍子を[3拍子／4拍子]に設定します。
■**テンポ**／曲の速さを変更します。1～9段階。標準は5になっており、⬅➡で変更します。
■**ロード**／メモリーカードにセーブした応援歌の[セーブファイル]をロードします。⬅➡でメモリーカードを選択して🅐ボタンで決定、⬆⬇でデータを選択して🅐ボタンで決定します。あらかじめ用意されている[サンプルデータ]や前作のデータもロードできます。
■**セーブ**／エディットした応援歌をメモリーカードにセーブします。エディットした応援歌をゲーム中に使用したい場合はセーブしておく必要があります。⬅➡でセーブ可能なメモリーカードを選択して🅐ボタンで決定します。ブロック数は4です。
■**終了**／エディットを終了します。作成中のファイルがあるときは警告が表示されます。

エディット操作方法



⬆⬇⬅➡	ポインタ移動
Ⓐボタン	決定
Ⓑボタン	キャンセル
Ⓧボタン	再生
Ⓨボタン	母音選択
L/Rボタン	譜面スクロール
スタートボタン	ボタン入力のヘルプ

エディット入力方法

作曲できる曲について

①4拍子で最大20小節、3拍子で最大26・2/3小節の曲が作れます。
②1マスは16分音符です。4マスで1拍、4拍子の場合16マスで1小節になります。

音入力について

■音入力について

①メロディパートウィンドウに指ポインタを移動すると、メロディが入力可能になります。
②画面上部の母音アイコン[あ/い/う/え/お]から入力したい母音を選択します。Ⓨボタンでも母音を選択できます。
③音を置きたい位置にポインタを移動して決定すると音が置かれます。このとき、Ⓐボタンを押しながら⬅➡で音の長さを変更できます。

リズム入力について

①リズムパートウィンドウに指ポインタを移動すると、リズムが入力可能になります。
②音を置きたい位置にポインタを移動してⒶボタンを押すと音が置かれます。
③音色を変更したいときは音の上でもう一度Ⓐボタンを押すと選択できます。

曲の終わりの指定

譜面の上部の[END]にポインタを合わせてⒶボタンを押すと、マークを拾うことができます。その状態で⬅➡で置きたい場所を選択して再びⒶボタンを押します。

曲のループの指定

曲の終わりまで再生した後、戻って再生を続ける場所を指定します。譜面の上部の[REPEAT]にポインタを合わせてⒶボタンを押すとマークを拾うことができます。
その状態で⇦⇨で置きたい場所を選択して再びⒶボタンを押します。

セーブ／終了

メロディパートウィンドウまたはリズムパートウィンドウの音のないところでⒷボタンを押すと、メニューバーに戻ります。なお、エディットした応援歌はメモリーカードにセーブしないとゲーム中で使用することができません。ゲームで使用したい場合は、必ずセーブを行い終了してください（セーブ方法についてはP.74をご覧ください）。

応援歌の割り付け

[クラブ応援歌割り付け/代表応援歌割り付け]は、用意された応援歌のサンプルデータと[応援歌エディット]で作成したセーブファイルから応援歌を選択し、割り付けることができます。
[クラブ応援歌割り付け/代表応援歌割り付け]それぞれに、[応援歌1：ノーマル][応援歌2：ピンチ][応援歌3：好調]の3場面で割り付けられ、サポーターの人数が増加するごとに、[応援歌1]から順に割り付けが行えるようになります。
⇧⇩で場面を選択してⒶボタンで決定、次に[サンプルデータ/セーブファイル]いずれかを選択し決定します。[セーブファイル]を選択した場合はロード画面に切り替わり、応援歌ファイルを選択し決定します。
⇧⇩でリストの中から曲を選択しⒶボタンで決定します。Ⓑボタンで前の画面に戻ります。

三連符を置いてみよう

母音アイコンの横にある[三連符ボタン]を押すことにより、三連符モードに切り替わってポインタの形も三連符マークになります。三連符マーク表示時に譜面に置くとその場所の2ブロック分の領域が三連符の領域に確保されます。Ⓑボタンを押すと、三連符を置く領域の確保を終了します。
⇧⇩⇦⇨で三連符それぞれの音を指定します。三連符のうち真ん中と右の音符はⒷボタンでキャンセルするか設定しないで置くと休符になります。[決定]ボタンを押すと三連符の設定が終了します。ただし、三連符の条件を満たしていない場合は警告表示が出て入力されずに三連符モードを終了します。



高嶋　裕子

出身地
愛知県

年齢
24歳

誕生日
8/19

血液型
AB型

身長
164cm

B/W/H
85/58/86

趣味
クラシックバレエ、ヴァイオリン

好きな物
犬

好きな食べ物
ほうれん草のソテー

嫌いな食べ物
トマト



ジェニファー・スコール

出身地
イギリス

年齢
21歳

誕生日
10/24

血液型
AB型

身長
175cm

B/W/H
90/60/92

趣味
錬金術

好きな物
サッカー

好きな食べ物
トムヤンクン

嫌いな食べ物
梅干



山口　さり

出身地
神奈川県

年齢
18歳

誕生日
9/6

血液型
A型

身長
158cm

B/W/H
78/56/80

趣味
スノーボード、
マラソン

好きな物
携帯電話

好きな食べ物
醤油ラーメン

嫌いな食べ物
サバ



三ツ谷　杏子

出身地
大分県

年齢
20歳

誕生日
3/3

血液型
O型

身長
165cm

B/W/H
83/60/85

趣味
ペットを飼う

好きな物
骨董品

好きな食べ物
チョコレート

嫌いな食べ物
たこ

最新情報がいっぱい！SEGAのインターネットサイト！

ドリームキャスト ダイレクト



７日前までに予約すれば発売日にお手元に。

ドリームキャストソフトや関連商品等が簡単に購入できるショッピングサイトです。充実した品揃えとオリジナル商品をそろえてお待ちしています。

http://www.d-direct.ne.jp/

ドリームホーム



新作ソフトから発売中のものまで、さまざまなドリームキャストソフトの紹介や、ネットワーク関連の様々な情報、事務局からの大切なお知らせがあります。

http://www.dricas.ne.jp/

ドリキャス



ドリームキャストユーザーのためのコミュニケーションサイトです。バラエティに富んだユニークな企画を用意しています。

http://www.dricas.com/

イサオネット



インターネット接続サービスとともに、さまざまなインタラクティブ・ネットワークサービスを提供しているのが株式会社ISAOです。ここからインターネットの世界へ旅立ちましょう。

http://www.isao.net/

セガ エンターテイメントユニバース



株式会社セガの公式サイトです。ドリームキャストの最新情報からアーケードゲーム・アミューズメント施設の情報、会社案内までセガに関するいろいろな情報が満載。

http://www.sega.co.jp/

この商品に関するお問い合わせ先 ゲームの内容や攻略法に関するお問い合わせにはお答えしておりません。

ドリームキャスト専用ディスクは修理できません。何か支障がございましたら、Dreamcastサポートセンターまでお問い合わせください。
Dreamcastサポートセンター ナビダイヤル **0570-057-060** 受付時間10:00～19:00年中無休（弊社指定日を除く）※0570より省略せずにおかけください。
携帯電話およびPHSからは**03-5735-0273**へおかけください。※通話料金がかかります。

禁無断転載

SEGA、Dreamcastは株式会社セガの登録商標です。
株式会社 セガ 本社〒144-8531 東京都大田区羽田1−2−12

日本国特許 第2697603号、第2587010号、第2820536号、第2870538号、中華民国発明 第147563号、第110511号、Hong Kong Patent No 88-4302、Singapore Patent No 88-155、

ACCESS® 株式会社アクセス

Easy Communication Everywhere. NetFront®

Java-仕様準拠モジュール JV-Lite®





●本ソフトウェアのインターネット機能は、株式会社アクセスのNetFront及びJava仕様準拠モジュールJV-Liteを搭載しています。●NetFront及びJV-Liteは株式会社アクセスの日本国における登録商標です。●Java及びすべてのJava関連の商標及びロゴは、米国及びその他の国における米国Sun Microsystems, Inc.の商標又は登録商標です。●文中の会社名、商品名は、各社の商標又は登録商標です。●本ソフトウェアでは、NECオフィスシステムのフォントを使用しています。●This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group. ※本ソフトウェアを輸出する場合には、通産省の輸出許可が必要です。

© ISAO CO., 2000

このソフトのフォントは、FONTWORKS International Limitedのものを使用しています。FONTWORKSのフォントの名称、社名、及びロゴは、FONTWORKS International Limitedの商標または登録商標です。

Goal Rush

FW



MF

Here we go!



change?

Original Game © SEGA CORPORATION, 1999 © SEGA/Smilebit, 2000

株式会社 セガ 

http://www.sega.co.jp/



J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS



675-0383